REXXMASTERED

Эта книга представляет собой сильно переделанную версию игры HeXXen 1733 от Мирко Бадера. Хотя большая часть механики игры осталась неизменной, в нее были внесены многие большие и маленькие правки, а раздел способностей персонажей игроков был полностью переработан. Данный хак не претендует на то чтобы быть лучше оригинала, просто он куда лучше подходит к тому типу игр, которые привык водить лично я. Наслаждайтесь и делитесь впечатлениями.

Если вам нравятся игры серии HeXXen и вы хотите в любой форме обменяться мнениями, задать вопросы или провести метафизическую дискуссию, вы можете отправить электронное письмо автору или переводчику. Мирко Бадер выражает готовность отвечать на все письма, по возможности, ему интересны ваши находки и предложения по изменению и улучшению игры, поэтому если вы знаете немецкий или английский языки, вы можете писать ему по адресу mbader@gmx.de.
Кроме того, вы можете обратиться с вопросами и предложениями к переводчику HeXXen 1730 и автору хака HeXXen 1733 ReXXmastered, на любом из трех языков (русский, английский, немецкий), по адресу Evil.Emperor.Rex@gmail.com, либо в личку на Имаджинарии http://imaginaria.ru/profile/Konstructor/

Автор © Рекс Рекстон, 2020

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Кубики

В игре HeXXen 1733 ReXXmastered используется пять видов типов кубиков, все они шестигранные.

Стандартный кубик (СК)
Это основные кубики в игре, используемые при проверках навыков. Значение всех граней такого кубика перечислено ниже:
1, 2, 3 – пустые грани
4 – пусто/успех
5, 6 – успех
Результат броска СК немного отличается в зависимости от того, совершает проверку персонаж игрока (ИП) или персонаж ведущего (НИП), а именно - значение 4 означает пусто для персонажей игроков, и успех для персонажей ведущего.

Бонусный кубик (БК)
Эти кубики отражают влияние дополнительных, позитивных или негативных, обстоятельств при проверках, играя роль бонуса или штрафа. Значение граней кубика:
1, 2, 3 – пусто
4, 5, 6 – успех
Успехи прибавляются или отнимаются от результата проверки в зависимости от того, имел место бонус или штраф.

Кубик вдохновения (КВ)
Вдохновение отражает особую внутреннюю силу персонажа, и может использоваться для различных эффектов, включая бросок кубика вдохновения. Значения его граней:
1 – пусто
2, 3, 4 – успех
5, 6 – два успеха
КВ бросается после проверки навыка или атрибута и увеличивает полученный результат.

Кровавый кубик (КК)
Этот кубик используется, когда в игру вступают какие-либо побочные эффекты, будто то отравление или воспламенение. Результат броска кубика показывает силу эффекта. Значения граней:
1 – пусто
2, 3 – число 1
4, 5 – число 2
6 – число 3

Кубик эликсира (КЭ)
Этот кубик бросается при применении эликсиров и некоторых других эффектов. Значения его граней соответствуют изображенным на них числам, за исключением грани с шестеркой, которая означает число 3. Эти числа показывают силу эффекта эликсира или эффекта.

Проверки

Всякий раз, когда персонажу (игрока или ведущего) нужно совершить действие, в успешности или провальности которого ведущий не уверен, делается проверка навыка. Обычно такие действия приносят персонажу пользу при успехе, либо имеют негативные эффекты при провале. Обычно проверка не требуется для того, чтобы перепрыгнуть через яму шириной полметра, но нужна если речь идет о прыжке через двухметровую расселину с кольями на дне.
Любой навык основан на каком-то атрибуте, поэтому при проверке навыка всегда берется в расчет собственно уровень навыка (УН) и значение соответствующего ему атрибута. Если персонажу нужно проверить акробатику, это может обозначаться как «проверка АТЛ + УН (Акробатика)» или просто «проверка Акробатики».

Простая проверка

Обычная проверка включает следующие шаги:
1. Взять число СК равное атрибут + уровень навыка.
2. Взять один или несколько БК если имеют место бонусы или штрафы.
3. Получить бонус за счет концентрации.
4. Бросить кубики.
5. Использовать КВ или переброс кубиков за счет концентрации.
6. Посчитать успехи.

1) Ведущий указывает, какой навык нужно использовать для проверки, игрок берет число стандартных кубиков равное уровню этого навыка плюс уровень соответствующего атрибута. Если у персонажа нет этого навыка, то число кубиков равно уровню атрибута.
Число СК всегда равно атрибут + навык и никогда не изменяется.

2) В зависимости от ситуации персонаж может получить бонусы или штрафы к проверке. Бонусы обозначаются как числа от +1 до +5, штрафы - от -1 до -5. Если на проверку действует несколько бонусов или штрафов от разных источников, они складываются и не могут превысить +5 или -5 соответственно. Кроме того, бонусы и штрафы нивелируют друг друга, поэтому проверка с бонусом +2 и штрафом -3 делается с штрафом -1.
Игрок берет число БК равное сумме всех бонусов и штрафов, помня, обозначают эти кубики бонус или штраф.

3) Каждый персонаж имеет некоторое количество ресурсов, называемых Единицами Мощи (ЕМ) или Духа (ЕД), отражающие физические и ментальные силы персонажа. Игрок может использовать эти ресурсы (это называется Концентрация), чтобы улучшить проверку двумя путями:
- Перед броском потратить 1 единицу и получить бонус +3 к текущей проверке.
- После броска потратить 1 единицу и заново бросить 3 стандартных кубика, на которых выпала пустая грань. Выпавшие на них успехи учитываются как обычные.
На каждую проверку можно потратить только 1 единицу и только одним способом, поэтому игрок не может потратить 2 единицы и получить бонус +6 или получить бонус +3 перед броском и перебросить 3 кубика после броска.
Если проверка базируется на физическом атрибуте (СИЛ, СНР, АТЛ), то для Концентрации используются ЕМ, если на ментальном (ВСП, ВОЛ, ИНТ), то ЕД.

4) Игрок бросает все кубики.

5) Если у персонажа есть Вдохновение, он может потратить его, чтобы бросить кубик вдохновения и получить дополнительные успехи. На каждую проверку можно использовать только один КВ.
Также после броска кубиков можно использовать Концентрацию для переброса трех кубиков.

6) Игрок откладывает все кубики, выпавшие пустыми гранями, и считает количество общее число успехов, выпавших на СК и КВ.
Если проверка была с бонусом, то успехи, выпавшие на БК, прибавляются к общему числу, если проверка была с штрафом, но успехи на БК, наоборот, отнимаются от общего числа.
Полученное число успехов показывает результат броска.

Результат проверки

При интерпретации результата броска общее правило состоит в следующем:
Если после учета всех штрафов, перебросов и т.д. остается хотя бы один успех, то проверка считается успешной.
Для прохождения простой проверки персонажу никогда не требуется более одного успеха, но все успехи после первого улучшают полученный результат, например, персонаж получает дополнительный кусочек информации, замечает еще одну интересную деталь при наблюдении, сокращает полученный урон и т.д. Конечный результат любой проверки интерпретируется ведущим в зависимости от ситуации.
Таким образом, игрок заинтересован не столько в том, чтобы пройти проверку на минимальном уровне, сколько в том, чтобы набрать как можно больше успехов при броске. Особенно важное значение число успехов имеет в бою, например, при бросках атаки от них зависит наносимый урон.
Исключением из этих правил может считаться сравнительная проверка (см. ниже), для успешного прохождения которой зачастую требуется просто набрать больше успехов, чем соперник.

Провал и повторение

Несмотря на правило одного успеха, персонаж все равно может провалить проверку, не набрав ни одного успеха (в том числе из-за штрафов). Последствия провала интерпретируются в зависимости от ситуации и цели совершения проверки, но, как правило, сводятся либо к неполучению чего-то нужно, либо к действию негативных эффектов. Например, если персонаж пытался собрать информацию в городе, то провал означает, что ничего полезного найти не удалось. Если это была попытка избежать ловушки, то провал, скорее всего, приведет к получению урона или другому негативному эффекту.

Возможность повторения проваленной проверки определяется ведущим, но общее правило таково: персонаж не может повторить проваленное действие, если не поменяет свой подход или используемый навык (в т.ч. использует необходимое снаряжение). Например, провалив проверку вскрытия замка (навык Ловкость Рук), персонаж не может тут же предпринять еще одну, но может попытаться сломать его грубой силой (навык Игра Мускул).

Это правило работает также для группы ИП – пытаясь повторить действие, проваленное одним персонажем, другой персонаж автоматически проваливается, если применяет тот же самый подход к той же самой задаче. Однако он может поменять подход и использовать другой навык.

Также см. групповые проверки ниже.

Успех с ценой

Время от времени в игре будут происходить проверки, от успешности которых зависит ход приключения. Если игрок проваливает важную проверку, или набирает недостаточно успехов, ведущий может предложить ему сделку – получить недостающие успехи за цену. Персонаж находит какой-то обходной путь или соглашается на побочный эффект, но выполняет проверку успешно, однако это повышает т.н. Уровень Угрозы, а ведущий получает соответственно один или несколько Маркеров Угрозы (МУ).

Повышение Уровня Угрозы выражается в том, что положение становится более опасным и рискованным для ИП, например, охранники начинают что-то подозревать и увеличивают бдительность. Ведущий может тратить МУ, вводя в игру негативные эффекты для ИП, например, требуя от них траты ресурсов (ЕМ или ЕД) или увеличивая силу их врагов (дополнительные успехи при атаке). Хотя для ведущего желательно использовать МУ сразу при их получении, отражая мгновенное ухудшение ситуации, но удобство этого ресурса в том, что цена за успех может вступить в силу позже, когда ведущему будет легче придумать последствия. Подробнее механизм работы МУ описан в разделе правил повествования.

Успех с ценой является не единственным способом повышения Уровня Угрозы, это может происходить в результате неудачных действий ИП или когда игроки не реагируют на приближение опасности.

Особенности проверок

Ниже перечислены некоторые возможные особенности простых проверок.

Проверка атрибута

В редких случаях ведущий может просить совершить проверку атрибута, а не навыка, в этом случае игрок делает простую проверку, но берет СК только за уровень атрибута.

Изменение атрибута

Хотя каждый навык приписан к определенному атрибуту, ведущий может просить сделать проверку навыка с другим атрибутом. Например, это может быть проверка особых знаний. Так, если требуется проверить знания мушкетов, ведущий может попросить бросить ИНТ + УН (Мушкеты), хотя обычно этот навык привязан к ВСП.

В остальном это простая проверка.

Проверки НИП

НИП совершают проверки по тем же правилам, что и ИП, и бросают число СК, указанное в их карточке (у них нет навыков). Однако не только числа 5 и 6, но также число 4 на кубиках считается как успех.

Проверка с мастерством

В особых случаях (обычно при использовании специальных талантов) персонаж игрока может делать проверку с мастерством. Эта проверка ничем не отличается от простой кроме одного момента – число 4 на СК считается успехом (как будто проверку делает НИП, а не ИП).

Важно, что переброс кубиков Концентрацией учитывает наличие мастерства, т.е. выпадение числа 4 после переброса считается успехом только если проверка совершалась с мастерством.

Сравнительная проверка

Простая проверка обычно делается в тех случаях, когда персонаж преодолевает какие-либо препятствия без активного сопротивления. В случае, когда один персонаж противостоит другому, делается сравнительная проверка, в ходе которой каждый участник делает простую проверку подходящего навыка. Типичными примером может служить сравнительная проверка Скрытности подкрадывающегося персонажа против Внимательности наблюдателя.

Участник, набравший больше успехов, выигрывает противостояние. Для вычисления результата проверки успехи проигравшего вычитаются из успехов победителя. Так, вор пытается прокрасться мимо стражника и получает 3 успеха, стражник получает только 1 успех при попытке его заметить. Вор выигрывает противостояние с 2 успехами.

В случае, когда ИП и НИП набирают одинаковое число успехов, считается, что ИП выигрывает с 1 успехом.

Групповая проверка

Часто возникают ситуации, когда несколько персонажей должны сделать одну и ту же проверку. Например, когда группа осматривает окрестности, ведущий просит их сделать проверку Обнаружения, чтобы узнать, какие интересные детали они могли заметить.

В большинстве случаев групповая проверка означает, что бросок за всю группу делает один персонаж, обладающий самым лучшим значением навыка, требующегося для проверки. При необходимости, ведущий может позволить всем членам группы сделать проверку, оставив только лучший результат. Так, при проверке Обнаружения, это будет означать, что все члены группы заметили одни и те же интересные места, но персонаж с самым лучшим результатом заметил больше деталей, чем остальные.

Исключение из правила групповых проверок - если результаты проверки индивидуальны для каждого участника (например, при попытке группы персонажей избежать ловушки), то каждый делает проверку и получает свой результат.

Сравнительная групповая проверка

В случае, когда две группы персонажей должны сделать сравнительную проверку друг против друга, применяются одновременно правила групповых и сравнительных проверок. С каждой стороны проверку совершает только персонаж с самым высоким значением навыка, результаты обрабатываются по правилам сравнительных проверок и применяются сразу ко всей группе.

Например, группа ИП пытается прокрасться на охраняемую территорию. Проверку за всех делает персонаж с самой высокой Скрытностью.

Помощь при проверке

Когда персонаж пытается совершить действие, а другие персонажи могут оказать ему какую-то поддержку, ведущий может использовать следующее простое правило: один персонаж назначается основным и делает проверку, получив бонус +1 за каждого помощника. Например, при попытке выбить дверь персонаж может получить небольшую помощь от союзников.

Важно заметить, что это правило не применяется в случае, когда группа делает одну и ту же проверку одновременно (см. групповая проверка), речь идет о тех ситуациях, когда один персонаж делает основную часть работы, а другие могут как-то его поддержать в этом.

Это действие не должно требовать каких-то специальных знаний и умений. Союзники могут помощь повару приготовить обычное блюдо, но не могут участвовать в создании сложных технических приспособлений или алхимических эликсиров.

Это просто и быстрое правило, в более сложных случаях ведущему лучше использовать правила последовательных проверок (ниже).

Последовательные проверки

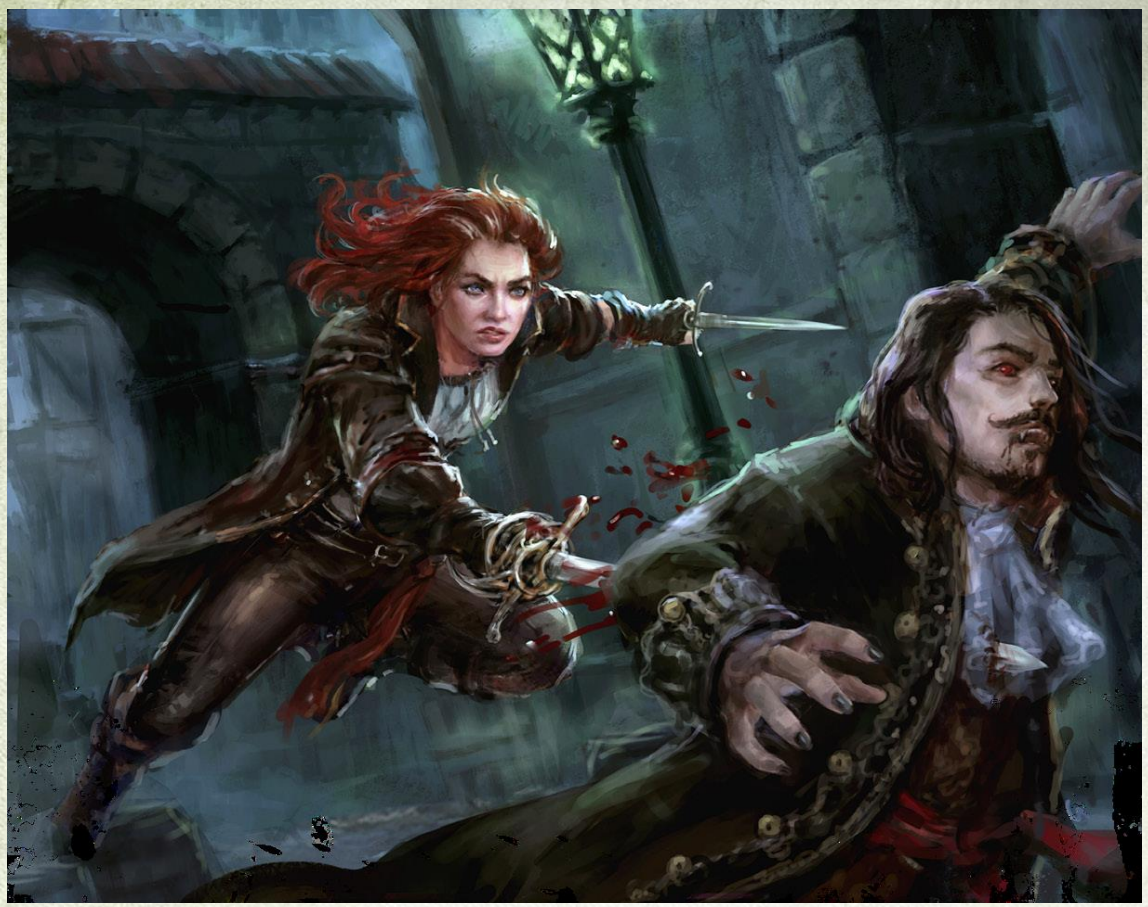
Периодически могут возникать ситуации, когда персонажу нужно совершить комплексное действие, состоящее из двух и более этапов. Например, перед тем как совершить попытку скрытого проникновения, персонаж осматривает окружение, пытаясь найти какие-нибудь лазейки и т.п. В случае, когда персонаж выполняет несколько последовательных действий, влияющих на результат друг друга, применяется следующее правило: персонаж делает простую проверку для первого действия, полученные в результате успехи становятся бонусом ко второму действию, и т.д. Так, получив 2 успеха на проверке Обнаружения во время осмотра территории, персонаж обнаруживает удобные пути подхода и получает бонус +2 к последующей проверке Скрытности.

При длинной последовательности (три и более действий) ведущий может сделать исключение из правила о числе бонусов и штрафов, и позволить игроку бросить более 5 БК. Также вместо трех БК ведущий может дать персонажу 1 автоматический успех.

Последовательная проверка может использоваться для помощи союзникам, т.е. успехи от проверки одного персонажа становятся бонусами для проверки другого персонажа.

Ведущему следует осторожно применять этот инструмент, избегая постоянного создания цепочек из нескольких действий ради получения бонусов.

НАВЫКИ



Большинство проверок в игре совершаются с использованием различных навыков, поэтому для игроков и ведущего важно хорошо себе представлять, какой навык в какой ситуации использовать и как трактовать результат броска.
Все навыки в игре делятся на общие и боевые (среди которых выделяются оружейные), рассмотрим каждый из них более подробный. В скобках указан атрибут, к которому привязан навык.

Общие навыки

В эту категорию попадают навыки, используемые в разных ситуациях, в том числе во время боя.

Игра Мускул (СИЛ)

Этот навык отвечает за применение грубой силы, будь то соревнование по армрестлингу, вышибание двери или вскрытие сундука силовым методом. Ведущий может назначать модификаторы за размер и прочность предмета при попытке его сломать.
Внимание: Каждые 2 уровня этого навыка увеличивают ЕМ персонажа на 1.

Примеры модификаторов:
От +1 до +2: Предмет из некачественного материала
От +1 до +2: Использование инструментов
От -3 до -5: Металлический предмет

Стойкость (СИЛ)

Этот навык отражает умение персонажа стойко переносить боль и усталость, что позволяет ему дольше держаться в бою.
Внимание: Каждый уровень навыка увеличивает ЕЗ персонажа на 1. Также некоторые активные действия требуют броска Стойкости, например, сбивание пламени.

Примеры модификаторов:
+5: Попытка тушения огня ведром воды
От -1 до -3: Огонь очень сильный

Ремесло (СНР)

Этот навык охватывает различную ремесленную работу, например, кузнечное дело, пошив одежды, обработка кожи и т.д. Ремесло используется для ремонта брони и одежды или изготовления предметов, также возможно возведение сложных конструкций, для чего персонажу нужно сделать несколько проверок, растянутых во времени, скапливая успехи.

Примеры модификаторов:
+2: Хорошая мастерская
От +1 до +2: Качественные материалы
От -1 до -2: Некачественные материалы
От -1 до -2: Комплексная конструкция

Ловкость Рук (СНР)

Этот навык описывает тонкую моторику и работу пальцами, он используется для быстрых или малозаметных движений, а также для ощупывания вещей и манипуляций мелкими предметами. Ловкость рук часто применяется для, например, вскрытия замков или карманных краж.

Примеры модификаторов:
От +1 до +3: Хорошие воровские инструменты
От +1 до +3: Карманная кража в толпе
От -1 до -2: Жертва кражи на взводе
От -1 до -3: Искомая деталь хорошо замаскирована
От -1 до -5: Качественный замок

Акробатика (АТЛ)

Этот навык используется для различных форм двигательной активности, таких как бег, прыжки, лазание и плавание. Акробатика полезна при исследовании открытой местности и избегания ловушек.
Внимание: Каждые 2 уровня навыка увеличивают ЕМ на 1.

Примеры модификаторов:
От +1 до +4: Видимые признаки ловушки
От +1 до +2: Лазание с помощью экипировки
+2: Пространство для разбега перед прыжком
От -1 до -3: Плохие условия – ветер, дождь…
-3: Персонаж отвлечен при срабатывании ловушки
От -3 до -5: Плавание с сильным течением

Скрытность (АТЛ)

Этот навык помогает персонажу скрываться от чужих глаз и ушей. Часто совершается сравнительная проверка АТЛ + УН (Скрытность) против ВСП охранников и т.п. Также этот навык полезен для маскировки и утаивания мелких предметов.

Примеры модификаторов:
От +1 до +3: Красться через заросли или лес
+3: Красться глубокой ночью
От -1 до -4: Скрипящие ветки, лестницы

Обнаружение (ВСП)

Используя этот навык, персонаж может различать скрытые, отдаленные и мелкие объекты, идти по следам и искать потайные двери. Также он удобен для обзора местности и поиска приметных вещей. Обнаружение базируется, преимущественно, на зрительном восприятии, но иногда также на вкусовых.
Внимание: Каждые 2 уровня навыка увеличивают ЕД на 1.

Примеры модификаторов:
+2: Использование оптики
От +1 до +2: Хорошая позиция
От -1 до -5: Плохая видимость, темнота

Внимательность (ВСП)

Этот навык отражает степень готовности персонажа реагировать на окружающие события и применяется для того, чтобы, например, заметить подкрадывающегося врага или попытку карманной кражи. Часто совершается сравнительная проверка ВСП + УН (Внимательность) против АТЛ врага.
Также этот навык используется чтобы различать звуки и подслушивать разговоры, замечать мелкие детали и т.д. Важно отметить, что это преимущественно пассивный навык, который персонаж применяет автоматически в качестве реакции.
Внимание: Каждый уровень навыка увеличивает ИНИ на 1.

Примеры модификаторов:
От +1 до +3: Тихое окружение
От +1 до +2: Хорошая позиция
От -1 до -5: Плохая видимость, темнота
От -3 до -5: Громкие звуки вокруг

Красноречие (ВОЛ)

Этот навык отражает социальную компетенцию персонажа. Он используется при разговорах с важными НИП чтобы завоевать их расположение, выудить из них информацию, уговорить что-то сделать и т.д. Красноречие также помогает навязывать НИП свою волю, например, путем запугивания или взятки.
Этот навык часто применяется для сравнительных проверок, например, для уговоров или угроз делается бросок ВОЛ + УН (Красноречие) против ВОЛ собеседника. В определенных ситуация Красноречие может быть заменено на Игру Мускул.
Важно отметить, что Красноречие применяется прежде всего для общения с отдельными НИП, для сбора слухов используется навык Страна и Люди.

Примеры модификаторов:
От +1 до +3: Взятка коррумпированному человеку
От +1 до +2: Персонаж и собеседник имеют одинаковую профессию или происхождение
От -3 до -5: Разное положение в обществе
От -3 до -5: Собеседник скрытен и подозрителен

Страна и Люди (ИНТ)

Этот навык можно описать как общие знания. Персонаж давно живет и путешествует, поэтому накопил определенные знания об окружающих землях, политике, культуре и обычаях. В отличие от навыка Эрудиция, речь идет именно об актуальной информации – действующая знать, военные действия, состояние дорог и т.д. То есть больше о тех вещах, которые персонаж видел и слышал, чем о которых читал в книгах. Проверка ИНТ + УН (Страна и Люди) позволяет вспомнить подобную информацию. Кроме того, этот навык используется для взаимодействия с простыми людьми, что позволяет собирать информацию в городе и т.д.

Примеры модификаторов:
От +1 до +3: Персонаж находится в родных местах
+1: Разговор с людьми той же профессии или положения в обществе
-1: Различие в диалектах или положении
От -3 до -5: Поиск редких и малоизвестных сведений

Эрудиция (ИНТ)

Этот навык отражает знания различных областей знаний, благодаря хорошему образованию или самостоятельному изучению. Он охватывает все основные области знаний своего времени - историю, религию, математику, биологию, географию, а также алхимию и технологию. Благодаря этому навыку персонаж может понимать содержание античных текстов на латыни, арабском и древнегреческом.
В целом, Эрудиция скорее охватывает специальные знания, подчерпнутые из книг, чем личный опыт. Проверка ИНТ + УН (Эрудиция) позволяет обратиться к этим знаниям.
Внимание: Каждые 2 уровня навыка увеличивают ЕД на 1.

Примеры модификаторов:
От +2 до +3: Широко известная информация
От +1 до +3: Знания относятся к области интереса, профессии или социального положения персонажа
От -1 до -5: Информация редкая или секретная.

Боевые навыки

В эту категорию выделены навыки, которые используются почти исключительно в бою и редко применятся в других ситуациях.

Уклонение (АТЛ)

Всякий раз, когда персонажу нужно увернуться от удара мечом, выстрела из ружья или огненного шара, он может сделать проверку АТЛ + УН (Уклонение) и сократить вражеские успехи (см. раздел про сражения).
В небоевых ситуациях (например, для избегания ловушек) обычно применяется навык Акробатика.

Владение Щитом (СИЛ)

Персонаж обучен использовать щиты для блокирования атак ближнего и дальнего боя (см. раздел про сражения). Иногда ведущий может позволить использовать этот навык для блокирования ударов подручными предметами.

Сила Духа (ВОЛ)

Когда персонаж подвергается силам, воздействующим на разум и чувства, он использует этот навык для защиты, например, против заклинаний страха или галлюцинаций. Как правило, Сила Духа работает пассивно, но иногда персонажу нужно сконцентрироваться на сопротивлении (см. ментальные атаки). Штрафы могут быть наложены при сопротивлении особо сильным заклинаниям.

Первая Помощь (ИНТ)

Основное применение этого навыка – оказание союзникам первой помощи для восстановления ЕЗ. Каждый успех восстанавливает 1 ЕЗ. Подробности применения такого лечения можно найти в разделе о лечении персонажей.
Лишь изредка Первая Помощь используется для проверок в ходе повествования, а не конфликта.

Оружейные навыки

В этом списке находятся навыки, отражающие умение владения различными категориями оружия. В каждую категорию включаются виды оружия, похожие по форме и использованию, например, к категории Рубящее Оружие относятся длинные и короткие мечи, сабли и т.д.
Для каждой категории есть соответствующий оружейный навык, так, для категории Пистолеты есть навык Пистолеты и т.д.
Как и в случае других навыков, персонаж автоматически получает все оружейные навыки на УН 0, т.е. может использовать любое оружие.

Рукопашная (АТЛ)
Все формы безоружных атак руками, ногами и головой, а также парирование без оружия.

Кинжалы (СНР)
Ножи, кинжалы и другие короткие клинки до 40 сантиметров. Такое оружие можно смазывать ядом и метать.

Фехтовальное оружие (СНР)
Сюда относятся шпаги, рапиры, легкие сабли и тому подобное легкое оружие.

Рубящее оружие (СИЛ)
Большинство одноручных клинков, прежде всего длинные и короткие мечи, сабли.

Тяжелое оружие (СИЛ)
К этой категории относится тяжелое рубящее оружие для сражения с тяжелобронированными врагами, такое как двуручные мечи, топоры, палицы.

Пистолеты (ВСП)
Стрельба из всех видов пистолетов.

Мушкеты (ВСП)
Этот навык применяется для стрельбы из мушкетов и другого тяжелого огнестрельного оружия, используемого преимущественно на больших полях сражений.

Ружья (ВСП)
Под этой категорией объединяются ружья более легкие и удобные, чем громоздкие и мощные мушкеты, что позволяет использовать их в большем количестве ситуаций.

Арбалеты (ВСП)
Этот навык используется для атак арбалетами (и при желании, луками).

Метание (СНР)
Этот навык используется для метания различных предметов в качестве оружия – метательных ножей, гранат, камней из пращи и т.д.

Бомбомет (ВСП)
Это особый навык, доступный только Инженеру.

Применение навыков

В этом разделе даны общие рекомендации о том, как использовать навыки персонажей игроков во время повествовательной части игры и как трактовать результаты проверок таким образом, чтобы избежать большого числа «лишних» бросков.

Как и когда проверять навыки

В игре можно условно выделить две основные фазы – Конфликт и Повествование.
Конфликты регулируется правилами боя, описанными в следующей главе, поэтому мы сейчас не будем останавливаться на этом. Все действия персонажей игроков в небоевых ситуациях, которые нельзя разрешить «на словах», т.е. без использования механики, относятся к Повествованию, и тут есть свои особенности интерпретации проверок.

Основное правило механики HeXXen – любая проверка успешна, если после учета всех бонусов, штрафов и перебросов остается хотя бы один успех. В отличие от многих других игр, здесь нет понятия сложности броска, т.е. ведущий никогда не должен требовать набрать определённое число успехов для достижения цели, все успехи после первого лишь улучшают результат проверки.
Можно выделить два исключения:

- Сравнительные проверки, в которых результат броска НИП по сути является сложностью для ИП, т.к. показывает, сколько успехов нужно набрать, чтобы победить его в состязании. Для экономии времени ведущий может даже не делать бросок за НИП, а использовать некое заранее определенное число успехов как результат проверки, этот случай больше всего похож на традиционную сложность.
- Длительные проверки, когда персонаж выполняет какой-то долговременный проект, требующий нескольких бросков. Обычно в таких случаях игрокам нужно набрать некое число успехов, чтобы завершить проект, однако число проверок, как правило, неограниченно, и играет роль фактора времени.

Таким образом, ведущему следует стремиться делать все проверки в игре такими, чтобы в них явно наблюдалась градация успешности, т.е. чтобы каждый успех имел четко определенную интерпретацию, например, давал еще один кусочек информации, еще одну деталь при наблюдении, бонус к следующему броску, сокращал полученный урон и т.д. Стоит избегать абстрактных градаций, затрагивающих только повествование, но не игромеханику.
Ведущему не следует просить игрока сделать бросок в том случае, когда результат проверки бинарный, т.е. может быть либо успешным, либо неуспешным, без градаций.
Возможные исключения:

- У данного персонажа очень маленькое число кубиков для броска (2-3), поэтому шанс провала довольно велик. Персонажа с более развитым навыком стоит признать достаточно компетентным для автоматического успеха.
- Штраф к этой проверке достаточно велик, чтобы свести число успехов к нулю.
- Это сравнительная проверка.

Ведущему не следует пытаться использовать штрафы как постоянную замену сложности. Например, не стоит делать градацию замков по числу штрафных кубиков для проверки взлома. Это не значит, что все замки в игре должны открываться одинаково легко, важные объекты могут быть закрыты на хороший замок, дающий штраф, просто не стоит развешивать разные штрафы на всех замках подряд.

В целом, можно дать следующие рекомендации ведущему, когда и как требовать проверку навыка:

- Минимизируйте число проверок с бинарным исходом, а также когда при провале броска отсутствует развитие ситуации.
- Объединяйте отдельные проверки в более глобальные с понятной градацией успеха.
- Не назначайте штрафы без необходимости и для имитации сложности, старайтесь отразить важность проверки с помощью градации успехов.
- Используйте последовательные проверки, размер бонуса к следующему броску является достаточно универсальной градацией успехов.
- Не забывайте про успехи с ценой.

Приведем несколько примеров того, как можно привнести в проверку градацию успехов:

- Персонажу нужна проверка Акробатики, чтобы избежать ловушки. Ведущий мог бы потребовать от игрока набрать X успехов или назначить штраф, но лучше задать урон от ловушки, который сокращается с каждым успехом. Например, ловушка наносит 6 болевого урона, каждый успех снижает урон на 2.
- Персонаж хочет осмотреть местность. Вместо серии проверок Обнаружения для разных объектов с бинарным результатом (удалось найти нечто важное или нет), лучше сделать одну общую проверку и отметить число деталей и открытий по числу успехов.
- Персонаж взламывает замок. От числа успехов может зависеть время операции или ее шумность, и

тогда ведущий может повысить Уровень Угрозы, если персонаж возится слишком долго или слишком шумно. Например, вскрытие замка требует много времени и поэтому генерирует 3 МУ, каждый успех сокращает время вскрытия и убирает 1 маркер.

- Персонаж собирается тайно проникнуть в лагерь бандитов и ищет хорошие способы сделать это. Он делает проверку Обнаружения. Вопрос, что конкретно он нашел в результате осмотра, остается на уровне описания. Каждый успех дает 1 бонусный кубик к последующему броску Скрытности для непосредственного проникновения.

Классификация навыков

Учитывая рекомендации по составлению проверок, приведем условное разделение навыков по тому, в каких ситуациях они чаще всего используются.

В целом, все проверки можно условно разделить на позитивные и негативные.

- Позитивные проверки предполагают получение в результате чего-то нужного и полезного. Такие проверки происходят в тот момент, когда у персонажа нет чего-то нужного ему, но есть возможность получить это. Например, информация, предметы, бонусы к другим броскам. Каждый успех дает персонажу часть желаемого. Провал означает, что персонаж ничего не получил.

К этому типу проверок также можно отнести тот случай, когда персонаж хочет получить обратно что-то ранее утерянное, например, полечиться или отремонтировать экипировку.

- Негативные проверки предполагают избегание каких-то негативных эффектов. Они происходят в тот момент, когда-то нечто нежелательное для персонажа уже произошло или произойдет после броска. Например, персонаж теряет ЕЗ, ЕМ или ЕД, предметы, время, расположение НИП. Каждый успех позволяет уменьшить негативные последствия, в том числе полностью нивелировать. Провал означает, что последствия вступают в полную силу.

К этому типу проверок также относятся ситуации, когда персонаж хочет помешать противнику получить что-то, наиболее распространенный пример – Маркеры Угрозы.

Большинство навыков в игре неявно привязаны к одному из вышеописанных типов и используются в специфических ситуациях. Ниже описано условное разбиение навыков на классы для удобства их применения.

Позитивные навыки:

- Исследование. Эти навыки связаны с получением информации путем наблюдения, общения с НИП, поиска в книгах. За каждый успех персонаж обычно получает кусочек информации. Провал редко имеет негативные последствия, кроме отсутствия искомых сведений. К таким навыкам можно отнести Обнаружение, Страна и Люди, Красноречие и Эрудицию.
- Восстановление. Эти навыки связаны с восстановлением потерянных ресурсов и предметов. За каждый успех персонаж возвращает кусочек потерянного. Провал не имеет негативных последствий. Это навыки Первая Помощь и Ремесло.
- Бонус. Эти навыки чаще других могут использоваться для последовательных проверок. За каждый успех персонаж обычно получает бонусный кубик к какой-то другой проверке. Тут нужно отметить навыки Обнаружение, Эрудиция, Акробатика, Игра Мускул, Скрытность.

Негативные навыки:

- Сопротивление. Эти навыки обычно применяются, когда персонаж пытается избежать негативных эффектов и повреждений. За каждый успех персонаж избегает части последствий. Провал означает, что эффект действует полностью. К таким навыкам относятся Стойкость, Акробатика, Игра Мускул, Внимательность, Сила Духа.
- Преодоление. Эти навыки могут использоваться для преодоления препятствий. Каждый успех сокращает условную цену такого преодоления, часто это Маркеры Угрозы. Провал может означать преодоление с максимальной ценой или невозможность пройти через препятствие. Сюда можно отнести навыки Игра Мускул, Акробатика, Скрытность, Ловкость Рук.

ПРАВИЛА БОЯ

Играть ли бой?

Хотя HeXXen 1733 ReXXmastered является системой для игр с упором на экшн и сражения, это вовсе не значит, что все боевые столкновения нужно играть по подробным правилам. Если ИП очевидно и без особых проблем побеждают в конфликте (противник слишком слабый или малочисленный), рекомендуется отыграть его повествовательно или посредством нескольких абстрактных бросков.
Важно отметить, что такого рода конфликты относятся к т.н. нерелевантным, т.е. после них ИП не восстанавливают Трюки и Идеи.
Если же боевое столкновение обещает стать вызовом для персонажей игроков, то применяются правила из этой главы.

Как изображать бой

Боевые правила HeXXen не нуждаются в детальном изображении боевого столкновения с помощью тактической карты с гексами и расположенными на ней миниатюрами участников сражения. Бой происходит, прежде всего, в воображении играющих, что отвечает кинематографичной сути игры, однако все же рекомендуется использовать какие-нибудь плоские пластинки для изображения участников битвы. Они позволяют, во-первых, быстро оценить число врагов, и, во-вторых, понять, кто с кем находится в связке (см. правила ближнего боя). Размер, расположение пластинок на столе и расстояние между ними не играют роли.

Перед боем

Перед началом сражения ведущему нужно решить, имеет ли место какая-либо засада или ловушка, т.е. могут ли персонажи игроков незаметно подкрасться к врагу или сами быть застигнуты врасплох. Если такая возможность есть, то совершается групповая проверка Скрытности против Внимательности.
Как обычно, в группе ИП проверку делает персонаж с самым высоким значением навыка, НИП не имеют навыков, поэтому делается проверка самого высокого значения атрибута (АТЛ для Скрытности и ВСП для Внимательности). Если у НИП нет установленных атрибутов, ведущий может просто выбрать число от 4 до 8 (в том числе случайно броском КЭ и прибавлением 3 к результату).
Если выигрывает сторона, устроившая засаду, то им удается нанести удар внезапно, все члены этой группы получают +10 к значению Инициативы в первом раунде. В последующих раундах игра идет с обычной Инициативой.

В более сложных случаях (например, враги подкрадываются сразу с нескольких сторон), ведущий мо-

жет сделать исключение из этого правила и попросить каждого игрока сделать отдельную проверку. В этом случае все участники группы засады сразу получают +10 к Инициативе в первом раунде. То же самое касается тех их оппонентов, которые выиграли сравнительную проверку, проигравшие остаются со своей обычной Инициативой.

Инициатива

У каждого участника сражения есть значение Инициативы (также ИНИ), которое показывает, в какую фазу Инициативы он будет активно действовать. Фазы инициативы отсчитываются от самой высокой Ини среди участников сражения до ИНИ 1. Когда наступает фаза Инициативы ИП или НИП, он совершает свои действия. Это называется ходом участника, т.е. когда в правилах написано, что некое событие происходит на следующий ход персонажа, это значит, что событие произойдет, когда в следующий раз наступит фаза ИНИ этого персонажа.
Если два участника имеют одинаковую ИНИ, то:

- При равенстве Инициативы у ИП и НИП, ИП всегда действует раньше.
- При равенстве между несколькими ИП/НИП, они могут выбрать порядок действия по желанию.

Участник сражения может снизить свою ИНИ до любого более низкого значения (до минимума 1), чтобы совершить свои действия в более поздний и удачный момент. В следующем раунде Инициатива вернется к своему обычному значению. Добровольное снижение инициативы возможно только до того, как участник начал действовать, т.е. все действия персонажа должны быть совершены в одну и ту же фазу ИНИ (реакции - исключение).

Передвижение

Правила передвижения являются характерной частью механики HeXXen 1733 ReXXmastered, т.к. в этой игре не учитывается позиционирование и расстояние, и движение участников сражения по полю боя не требует действий или траты ресурсов. Как уже упоминалось ранее, для изображения персонажей во время боя рекомендуется использовать плоские пластинки, чье основное назначение – показывать, является ли персонаж свободным или связанным в ближнем бою. Это два ключевых понятия в боевой механике HeXXen.

Движение и ближний бой

Каждый участник сражения может находиться в одном из двух состояний:
Связанный – персонаж сражается в ближнем бою с другим участником; пластинки соприкасаются друг с другом.
Свободный – персонаж не находится в ближнем бою; его пластинка лежит отдельно от других.

Все персонажи начинают бой будучи свободными. Во время своего хода каждый участник сражения может…

- Остаться на месте
- Передвинуться к врагу, это можно сделать до, между или после выполнения действий

Остаться на месте
Связанный персонаж не может передвигаться и обязан оставаться на месте. Свободный персонаж, оставаясь на своем месте, все еще свободен.

Передвинуться к врагу
Свободный персонаж, который хочет атаковать врага в ближнем бою, должен сначала передвинуться к цели и создать с ней связку (их пластинки соприкасаются) – это движение не считается действием и не стоит Очков Действия (ОД). Ближняя атака всегда создает связку с атакованной целью (за исключением атаки сзади и особых способностей), т.е. невозможно атаковать цель в ближнем бою, не связавшись с ней. Соответственно, свободный персонаж может передвинуться только к одной цели, после чего он сразу становится связанным с ней.
Персонаж, связанный с врагом, не может свободно передвигаться и просто так разорвать связку. Оба участника остаются связанными до тех пор, пока не произойдет одно из следующих событий:

- Один из участников побежден.
- Участника освободили атакой спереди, см. ниже.
- Связка разорвана особой способностью.
- Оба участника согласны на разрыв связки.

Тактические возможности

Атака в ближнем бою по свободной цели подчиняется правилам выше, однако, когда персонаж атакует врага, который уже находится в связке с другим персонажем, у него есть две возможности:

- Атака сзади
- Атака спереди

Атака сзади
Когда персонаж атакует связанного врага сзади, то получает бонус +2 к атаке, но остается свободным, т.е. не создает связки с этим врагом, их пластинки не соприкасаются.
Атаковать сзади свободную цель нельзя, т.е. любая атака по такой цели создает связку согласно общим правилам. Любой ИП может делать атаки сзади, НИП, как правило, не может атаковать сзади без особых способностей.

Атака спереди
Атакуя связанного врага спереди, персонаж не получает бонусов и создает обычную связку с целью. При этом у него есть две опциональные возможности:

- Освободить союзника. Персонаж вклинивается между целью и союзником, с которым цель связана, и позволяет союзнику немедленно разорвать связку.

Персонаж может сделать это только во время первой атаки по этой цели в этом раунде и освободить таким образом только одного союзника (если цель связана с несколькими персонажами). Другими словами, нельзя сделать три атаки в раунд и освободить сразу трех союзников. Однако освобождение союзника возможно и в следующих раундах, т.е. каждой первой атакой в раунд персонаж может освободить одного союзника от связки с врагом.

- Оттянуть противника. Эта возможность очень похожа на предыдущую, но применяется, когда союзник связан с несколькими врагами. Совершив атаку спереди по одному из врагов, персонаж может разорвать связку между ним и союзником и немедленно оказаться связанным с этим врагом.

В целом, независимо от того, сколько врагов связано с союзником или сколько союзников связано с врагом, атакой спереди можно разорвать только одну связку между врагом и союзником за раз.

Важно: для того, чтобы освободить союзника или оттянуть противника, нужно сделать проверку атаки – неважно, будет ли она успешной, но атака должна тратить ОД.

Интеллектуальные НИП также могут использовать атаки спереди, освобождая союзников и оттягивая противников.

Максимальное число связок

Поскольку несколько участников сражения могут быть связаны с одним врагом, существует ограничение на число связок в зависимости от размера цели:

- ИП может быть связан максимум с 4 врагами человеческого размера. НИП человеческого размера также может быть связан не более чем с 4 ИП.
- НИП большого размера может иметь до 6 связок с ИП. Один ИП может быть связан максимум с 2 большими врагами.
- НИП маленького размера могут иметь не более 2 связок. Один ИП может быть связан максимум с 6 маленькими врагами.

Несвязываемые враги

Некоторые НИП (всадники, летающие и гигантские враги) благодаря своим особенностям не могут быть связаны в ближнем бою. Никакие способности и маневры, применяемые к связанным врагам, не могут быть использованы против таких противников, в частности важно упомянуть:

- Способности для создания принудительных связок (прежде всего, талант Телохранитель) не работают против таких врагов.
- Такие существа не могут быть атакованы сзади, т.к. атаки сзади применяются только против связанных противников.
- Такие враги всегда могут быть атакованы дальнобойным оружием с типом 2 и 3.

Выполнение действий

Каждый ИП имеет некоторое число Очков Действий (ОД), которое он может тратить на совершение Действий и Реакций в течение раунда. Число ОД зависит от носимой брони, которая также имеет Показатель Брони (ПБ). Сумма ОД и ПБ для любой брони, кроме сверхтяжелой, равна 6.

Виды брони

Легкая броня
Любой нормальный человек носит одежду, которая предоставляет небольшую защиту. Даже если сама ткань одежды не защищает от атак оружием, к ней обычно прилагаются всякие пуговицы, пояса, пряжки, обувь, шляпа, которые также дают немного защиты. Такая одежда считается легкой броней.
ПБ = 1 / ОД = 5

Средняя броня
В эту категорию, как правило, попадает укрепленная кожа, часто в сочетании с простым шлемом, перчатками и цепями.
ПБ = 2 / ОД = 4

Тяжелая броня
Такая броня предоставляет довольно хорошую защиту, но не замедляет персонажа слишком сильно. Обычно, это металлическая броня вроде кольчуги или стальной кирасы, либо их комбинация.
ПБ = 3 / ОД = 3

Расходование ОД

В начале каждого раунда персонаж получает свое нормальное число ОД (т.е. 6 - ПБ), и тратит их в течение этого раунда на различные действия. Стоимость в ОД для разных действий различна в зависимости от их сложности и длительности. Так, быстрый укол кинжалом стоит 1 ОД, взмах мечом 2 ОД, а выстрел из мушкета 3 ОД. Важно отметить, что все сопутствующие действия, такие как выхватывание оружия, прицеливание и перезарядка, включаются в это число ОД. Другими словами, игрокам никогда не нужно указывать, что они меняют оружие или заряжают мушкет, т.к. ОД на это не расходуются. В целом, это не проблема для персонажа в течение одного раунда атаковать кинжалом, выстрелить из мушкета и отразить вражескую атаку мечом.

Типичные действия и их стоимость:
1 ОД: Атака врукопашную, кинжалом или фехтовальным оружием; передать союзнику эликсир.
2 ОД: Атака саблей, мечом, пистолетом или метательным оружием; влить эликсир в горло союзника.
3 ОД: Атака двуручным оружием, ружьем или мушкетом; оказать союзнику Первую Помощь.
5 ОД: Смена брони или одежды (может растянуться на несколько раундов).

Оружие	Атрибут	Урон	ОД	Особенности
Рукопашная	АТЛ	0	1	Штраф к парированию -3 (кроме рукопашной)
Кинжалы	СНР	1	1	Штраф к парированию -3 (кроме рукопашной и кинжалов) Можно смазывать ядом и метать
Фехтовальное оружие	СНР	1	1	Штраф к парированию -1 за каждую связку после первой
Рубящее оружие	СИЛ	4	2	Нет
Тяжелое оружие	СИЛ	7	3	Можно парировать сверхтяжелое оружие с -3
Пистолеты	ВСП	3	2	Тип 1: стрелок и цель могут быть в любом положении
Мушкеты	ВСП	8	3	Тип 3: стрелок и цель должны быть свободны
Ружья	ВСП	6	3	Тип 2: стрелок должен быть свободен
Арбалеты	ВСП	5	3	Тип 2: стрелок должен быть свободен
Метание	СНР	1	2	Тип 2: стрелок должен быть свободен

НИП и Очки Действий

У НИП нет ОД, место этого они совершают в свою фазу Инициативы некоторое число действий (обычно одно или два) согласно своим параметрам. Кроме того, НИП обычно не выполняют Реакций (за исключением особых способностей), поэтому не используют активную защиту, как парирование и уклонение.

Вдохновение

Если у персонажа есть Вдохновение, он может потратить его, чтобы получить 1 ОД. Персонаж может получить таким образом не более 1 ОД в раунд, однако все еще может тратить Вдохновение на получение Кубиков Вдохновения (КВ).

Выполнение атаки

В бою важнейшим действием является атака. Персонаж может атаковать до тех пор, пока у него есть ОД, используя одно и то же оружие или несколько разных. Однако существует ограничение на максимум 3 атаки в раунд на персонажа. Если после совершения трех атак у персонажа все еще остались ОД, он может потратить их на другие действия, но не на атаки (все равно каким оружием).

Проверка атаки

Для совершения атаки требуется проверка навыка оружия, используемого для атаки. Например, для выстрела из мушкета требуется проверка ВСП + УН (Мушкеты). Эта проверка подчиняется общим правилам проверки навыка и может быть улучшена Концентрацией.
Обычно, каждый ИП способен пользоваться любым оружием, делая проверку атрибута в случае отсутствия навыка, но лучше специализироваться на одном-двух видах оружия, т.к. число успехов при проверке атаки имеет важное значение – увеличение урона.
Если при проверке атаки получается 0 успехов, то эта атака не попадает по цели, и она не получает никакого урона. Если остается хотя бы 1 успех, то это попадание, цель получает урон, равный Базовому Урону + число успехов.

Частые модификаторы проверки атаки:

- Бонус +2 при атаке сзади
- Штраф -5 для атаки импровизированным оружием
- Бонус от талантов персонажа
- Влияние определенных обстоятельств и внешних эффектов (например, густой туман)

Доступные цели и стрельба

Возможности при выборе цели зависят от используемого оружия. Для ближнего боя все просто: связанный персонаж может атаковать в ближнем бою только связанных с ним врагов, свободный персонаж может атаковать любую цель (если враги не мешают ему особыми способностями или стратегией Защищающий), при этом при атаке спереди он окажется связанным с целью.

Атаки дальнобойным оружием могут быть направлены на далеко стоящие цели, но есть ограничения в зависимости от типа оружия:
Тип 1: никаких ограничений, и стрелок и цель могут быть как связанными, так и свободными.
Тип 2: цель может быть любой, но стрелок должен быть свободным.
Тип 3: и цель и стрелок должны быть свободными.
Рассмотрим подробнее различные виды оружия.

Пистолеты (Тип 1)
Пистолет – это универсальное оружие, маленькое и легкое, поэтому оно применимо как на дистанции, так и в ближнем бою. Стрелять из пистолета можно из любого положения, независимо от количества связок. Целью может быть любой противник, как связанный с стрелком, так и находящийся на другом конце поля боя, причем неважно, стоит он свободным или связан с кем-то.
Выстрел из пистолета всегда считается дальнобойной атакой, даже при стрельбе по противнику, связанному с стрелком, поэтому от пистолетного выстрела нельзя защищаться парированием.

Ружья, арбалеты и метание (Тип 2)
При стрельбе из такого оружия нужно время на подготовку и прицеливание, что весьма затруднительно, когда тебе на пятки наступает вооруженный противник, но оно достаточно точное, чтобы вести из него прицельную стрельбу.
Атака арбалетом, легким ружьем и метательным оружием может быть направлена на любого противника, но сам стрелок должен быть свободен.
Метание кинжалов, а также предметов, не являющихся метательным оружием, подчиняется тем же правилам, в любом случае используется навык Метание и соответствующие параметры.

Мушкеты (Тип 3)
Мушкеты и другие тяжелые ружья играют роль артиллерии. Это не самое удачное оружие для стрельбы в сутолоке, обычно его применяют в широких боевых формациях.
При стрельбе из мушкета и стрелок и его цель должны быть свободны.

Бомбы и гранаты (Тип 2)
Для метания бомб можно использовать специальные приспособления (праща, бомбомет), либо бросать их голыми руками, но в любом случае их необходимо подготовить перед использованием, поэтому персонаж должен быть свободен во время атаки. Цель может быть как связанной, так и свободной.
Особый случай – разрывные гранаты и другие бомбы с площадными повреждениями. Как правило, число пораженных целей равно числу успехов при проверке навыка, каждая получает определенный урон (обычно некоторое число КК).

Расстояние

HeXXen не учитывает расстояние между участниками сражения, поэтому никакие правила по дальнобойности оружия не требуются. Ограничение по возможности стрельбы из оружия различных типов позволяет симулировать оружие, которое используется только в определенных условиях. Линии видимости также не учитываются, считается, что любой участник сражения может держать в зоне прямой видимости любого другого участника.

Боеприпасы

В целях упрощения правил предполагается, что у каждого персонажа всегда достаточно стрел и патронов для стрельбы, поэтому нет нужды считать каждый отдельный снаряд. Дополнительная закупка боеприпасов также не требуется, их стоимость включена в содержание ИП.
Однако в игре существуют особые снаряды, которые нужно учитывать по отдельности. Например, патроны, производимые талантом Особые Боеприпасы, или гранаты.
Если персонаж метает ножи или кинжалы, то автоматически и бесплатно подбирает все использованные ножи в фазе ИНИ 0, если только не находится в таком состоянии, когда он не способен передвигаться (например, состояние Обездвиживание). В этом случае персонаж получает назад брошенное метательное оружие только после снятия состояния.
Гранаты и особые боеприпасы одноразовые и учитываются так же, как расходуемые предметы типа эликсиров и ядов.

Оружие и яд

Как правило, яды можно нанести только на оружие типа Кинжалы, либо на специальное оружие с каналом для яда. Нанесение яда выполняется Реакцией за 1 ОД. Яд остается на оружие до тех пор, пока это оружие не нанесет хотя бы 1 ЕЗ урона – в этом случае срабатывает эффект яда и он считается использованным. В каждый момент времени на оружии может быть только один яд, но его в любой момент можно удалить свободной Реакцией, либо заменить другим ядом (снова Реакция за 1 ОД). Нанесенный, но неиспользованный яд, исчезает в конце сражения.

Импровизированное оружие

Если ИП хочет использовать какой-нибудь предмет в качестве импровизированного оружия (бросить вазу или ударить стулом), ведущий может увязать этот предмет с одним из оружейных навыков и позволить проверку с штрафом -5. Параметры атаки (базовый урон, стоимость в ОД, особенности) обычно соответствуют таковым в таблице оружия для данного навыка, но ведущий может изменить их по своему усмотрению. Для метания импровизированного оружия используется навык Метание и Тип 2 дальнобойного оружия.

Атаки НИП

Как правило, НИП совершают атаки по тем же правилам, с той разницей, что у них нет навыков, прибавляемых к атрибутам при броске. Вместо этого в карточке НИП для каждой атаки сразу указано число кубиков, которое ведущему нужно бросить при

совершении этой атаки. Как обычно, все числа от 4 до 6 считаются для НИП за успехи.
В правилах предусмотрено упрощения для слабых противников, которые нападают ордой или стаей. Такие противники обычно не делают проверку атаки, а имеют постоянное автоматическое число успехов, указанное в параметрах атаки.

Выполнение реакций

Помимо собственно действий, которые выполняются только в свою фазу ИНИ, персонажи также могут тратить ОД на реакции, которые можно применять во время любой другой фазы ИНИ. Обычно персонажи используют их для реагирования на другие события, например, уклонение от вражеской атаки.
Чаще всего реакции используются для активной защиты (уклонение, парирование, блокирование). Также использование предметов и особых способностей может осуществляться реакцией.
Реакцию нельзя использовать больше одного раз за вызвавшее ее событие, т.е. нельзя несколько раз защититься от одной и той же атаки. То же самое касается эффектов особых способностей, которые срабатывают как реакция на событие. Тем не менее за раунд можно выполнить несколько реакций – например, персонаж, атакованный дважды, может парировать каждую атаку (если у него хотя бы 2 ОД). НИП как правило не используют реакции (за исключением особых способностей).

Типичные реакции:
1 ОД: Уклонение, парирование, блокирование; ментальная защита; смазать оружие ядом; выпить эликсир.

Активная защита

Основные способы защиты от вражеских атак – это уклонение, парирование и блокирование. Все три являются реакциями, т.е. используются сразу после подсчета числа успехов вражеской атаки, и стоят 1 ОД. Персонаж, у которого не осталось ОД, не может защищаться в этом раунде.

Уклонение

Персонаж, атакованный в ближнем или дальнем бою, может тут же выполнить реакцию за 1 ОД чтобы уклониться от удара. Успехи от проверки уклонения отнимаются от успехов вражеской атаки. Если число успехов уклонения больше или равно числу успехов атаки, то эта атака не попадает по персонажу, он не получает урон.
Когда ведущий сообщает, сколько успехов набрала атака противника (все равно ближняя или дальняя), атакованный персонаж может сразу потратить 1 ОД и сделать проверку АТЛ + УН (Уклонение). При этом он получает штраф -1 за каждого связанного с ним противника после первого.

Блокирование

Блокирование вражеской атаки щитом работает, в целом так же, как уклонение. Эта защита может использоваться как против ближних, так и против дальних атак, стоит 1 ОД и требует проверки СИЛ + УН (Владение Щитом), успехи отнимаются от вражеской атаки.
Преимущество блокирования в том, что персонаж не получает штрафов за связанных с ним врагов и размер вражеского оружия.
Недостаток заключается в том, что из большого напряжения сил эта защита может применяться только раз в раунд.

Парирование

Парирование применяется при попытке отразить вражескую атаку в ближнем бою при помощи своего оружия. Персонаж выбирает любое из имеющихся у него оружий и делает бросок навыка этого оружия, успехи отнимаются от успехов атаки врага. Например, парируя мечом, он бросает СИЛ + УН (Рубящее Оружие). Парирование стоит 1 ОД, даже если атака этим же оружием стоит 2 или 3 ОД.
Преимущество парирования в том, что персонажу не нужен дополнительный навык для защиты, он использует навык своего оружия, который обычно довольно высок (каждый ИП обычно хорошо владеет хотя бы одним оружием).
Первый недостаток заключается в том, что дальнобойные атаки нельзя парировать.
Второй недостаток в том, что в зависимости от размера оружия может начисляться штраф:

- Кинжалы получают штраф -3 к парированию любого оружия, кроме кинжалов и рукопашной.
- Фехтовальное оружие получает штраф -1 за каждого связанного врага после первого.
- Парирование тяжелого оружия более легкими видами оружия получает штраф -3.
- Некоторые враги могут использовать сверхтяжелое оружие (например, вырванные деревья), которое можно парировать только тяжелым оружием со штрафом -3.

НИП могут атаковать не только «человеческим» оружием, но также когтями, зубами, щупальцами и т.д. Как правило, атаки естественным оружием считаются как атаки рубящим оружием, поэтому их сложно парировать кинжалами и руками.

Автозащита

В игре существует такой особый вид активной защиты, как Автозащита. Как правило, такую защиту дают различные ауры и защитные поля. Хотя автозащита работает пассивно, а не как реакция, она подчиняется базовым правилам активной защиты, т.е. ее успехи отнимаются от успехов атакующего. Отличие в том, что число успехов заранее определенно.

Так, защитная аура может давать автозащиту [-2], что означает – любая атака по защищенному персонажу автоматически теряет 2 успеха.
Обычно этот вид защиты присущ НИП, но некоторые особые способности ИП также могут предоставлять автозащиту.

Свободные действия и реакции

При описании особых способностей ИП часто встречаются такие сочетания, как «свободное действие» и «свободная реакция». Такие действия и реакции стоят 0 ОД, но подчиняются общим правилам – хотя свободное действие и стоит 0 ОД, оно все равно может выполняться только во время хода персонажа. Только свободные реакции могут выполняться в любой момент.

Очки Действий и крутость

Поскольку в те Очки Действий, что тратятся на атаки и защиту, включаются все сопутствующие действия (начиная с выхватывания оружия и заканчивая перезарядкой), игроки могут свободно использовать свою фантазию, чтобы представить крутую сцену с участием своего персонажа. Например, игрок может описать, как его персонаж крутит пистолет на пальце, сдувает дымок из ствола и невозмутимо заряжает новую пулю, все эти вещи без проблем включаются в те 2 ОД, что нужно потратить на выстрел из пистолета.
Кинематографичность этой системы также подчеркивается тем, что в отличии от многих других систем, при использовании ОД неважно, что персонаж держит в руках, он может пользоваться своими руками сколь угодно часто и для любых активностей, пока у него есть ОД. Так, персонаж с 5 ОД может атаковать кинжалом (1 ОД), выстрелить из мушкета (3 ОД) и сделать блок щитом (1 ОД), для чего в реалистичных условиях ему нужно было бы иметь 4 руки. Игрокам стоит ориентироваться на экшн-сцены из блокбастеров, чьи протагонисты держат нож в зубах, прячут кинжал на внутренней стороне щита или атакуют врукопашную головой и ногами.

Урон и броня

Если проверка атаки ИП или НИП (после активной защиты) набирает хотя бы 1 успех, то это попадание по цели. Повреждения, наносимые цели, равны Базовому Урону + число успехов атаки.
В карточке НИП для каждой атаки указан Базовый Урон, для них работают те же правила.

Из общего урона вычитается Показатель Брони (ПБ) цели, если только атака не игнорирует броню. Оставшиеся повреждения напрямую вычитаются из ЕЗ цели. Если у цели есть временные ЕЗ, то сначала теряются они. Это касается как ИП, так и НИП.

Когда ЕЗ НИП опускаются до 0, он выбывает из битвы. С ИП это случается при достижении -11 ЕЗ.

Взятие в плен

Иногда у ИП появляется желание взять кого-то из врагов в плен, чтобы допросить его после битвы. Простейший способ определить, способен ли противник говорить, заключается в том, что сразу после боя один ИП делает проверку ИНТ + УН (Первая Помощь). Одного успеха достаточно, чтобы сказать, что пленный находится в достаточно хорошем состоянии для допроса. Теперь можно применять запугивание и другие методы. Как правило, это работает только с слугами и «пешками», сильные существа едва ли станут делиться своими планами.

Ментальные атаки

Активная защита, а именно Уклонение и Блокирование, может применяться против дальнобойных атак с видимым эффектом (молния с небес или огненный шар с руки колдуна), но не против атак без видимых эффектов, которые обычно направлены на дух и разум цели. Можно выделить два типа таких атак:

- Заклинания страха, паралича и тому подобные эффекты, накладывающие на цель состояния. Возможность защиты от таких эффектов зависит от конкретного заклинания (см. способности НИП), но как правило это пассивная защита.
- Атаки на разум, которые наносят повреждения по ЕЗ цели, так называемые ментальные атаки. Цель нападения ощущает атаку, поэтому может сконцентрироваться на ментальной защите.

Ментальные атаки, в целом, работают по тем же правилам, что и материальные, но в качестве активной защиты (все еще стоит 1 ОД) применяется проверка ВОЛ + УН (Сила Духа), а вместо Показателя Брони используется значение ИНТ цели. Оставшийся урон отнимается от ЕЗ атакованного, временные ЕЗ игнорируются. Ментальные атаки не являются ближними или дальними, поэтому наличие связок никак не влияет на защиту от них.

ИНИ 0

В конце каждого раунда наступает фаза ИНИ 0, в нее нельзя выполнять никаких действий и реакций, и в силу вступают некоторые особые эффекты в следующем порядке:

- Повреждения от состояний
- Пассивное сопротивление состоянию
- Обзор поля боя (увеличение ИНИ)
- Управление дружественными НИП
- Снятие состояний с НИП (для ведущего)
- Оставшиеся ОД пропадают

Повреждения от состояний

Если у персонажа есть хотя бы один уровень Внешних или Внутренних Повреждений (длительное воздействие), то в фазе ИНИ 0 он получает 2 единицы болевого урона за каждый уровень.

Сопротивление состоянию

Если ИП находится под длительным воздействием какого-то состояния (отравление, слепота, страх, паралич и т.д.), т.е. на нем висит Осложнение, Паралич, Внутренние или Внешние Повреждения, то в фазе ИНИ 0 у него есть возможность сделать одну проверку для сокращения этого длительного воздействия (т.н. проверка сопротивления). Какая проверка и в каких условиях она делается, зависит от конкретного состояния, что указано в его описании. Например, чтобы сократить Внешние Повреждения от состояния Горение, нужно бросить СИЛ + УН (Стойкость), а Осложнение от Страха сокращается проверкой ВОЛ + УН (Сила Духа).

В большинстве случаев уровни воздействия сокращаются на число полученные успехов. Если уровень воздействия сокращается до 0, то состояние снимается с персонажа. Мощные, трудные и слабые состояния имеют дополнительные особенности, подробности см. в разделе про состояния.

Если персонаж находится под воздействием нескольких состояний, то он должен выбрать, против какого из них он будет делать проверку сопротивления, т.е. в ИНИ 0 можно сделать только одну проверку сопротивления. Так, персонаж под состояниями Страх и Горение может пытаться сократить либо уровни Осложнения (от Страха), либо уровни Внешних Повреждений (от Горения). Однако если эти состояния базируются на одном и том же виде воздействия (например, Галлюцинации и Страх оба базируются на Осложнении), то все состояния снимаются, когда уровень воздействия падает до 0.

Проверки сопротивления, которые делаются в фазе ИНИ 0, называется пассивными.

Важно: Осложнение воздействует на все проверки персонажа, включая проверки сопротивления, поэтому рекомендуется снимать состояние, базирующиеся на Осложнении, в первую очередь.

Управление дружественными НИП

Если на стороне ИП есть НИП, не являющиеся персонажами (например, группа крестьян), то управление ими осуществляется в фазе ИНИ 0.

Обзор поля боя

ИП могут потратить 1 или 2 оставшихся у них ОД, чтобы повысить свою ИНИ в следующем раунде на +3 или +6 соответственно. Этот эффект действует только в следующем раунде, после чего ИНИ возвращается к своему нормальному значению.

Снятие состояний с НИП

НИП имеют упрощенную механику сопротивления длительным воздействиям. Вместо бросков навыков ведущий кидает за каждого НИП количество КК, равное его Уровню Сопротивления (УС), и сокращает уровни воздействий на результат броска. Так, НИП с 3 уровнями Осложнений и 2 уровнями Внешних Повреждений, при выпадении 3 на КК, может снять 2 уровня Осложнения и 1 уровень Внешних Повреждений.

Оставшиеся ОД

В конце ИНИ 0 оставшиеся ОД пропадают, поэтому имеет смысл потратить их на обзор поля боя.

Очередность в ИНИ 0

Хотя упомянутый ранее порядок наступления эффектов рекомендуется как более удобный, он не является строгим, например, не важно, происходит ли управление НИП до получения урона от состояний или после. Однако есть два правила по очередности:

- **ИП впереди НИП.** Сначала работают эффекты, касающиеся ИП, только потом НИП.
- **Повреждения впереди сопротивления.** Сначала вступают в силу негативные эффекты, затем позитивные, в т.ч. проверка сопротивления.

Состояния

Персонажи получают повреждения не только наткнувшись на мечи и когти противников, часто они попадают под воздействие негативных эффектов, которые остаются активными долгое время. Например, когда на персонаже горит одежда или его удерживает щупальце. Это называется состояниями – длительные негативные эффекты, такие как Галлюцинации, Обездвиживание, Страх, Отравление, Горение, Ослепление и т.д.

В большинстве случаев состояния базируются на длительных воздействиях, коих выделяется 4 основных типа: Осложнение, Паралич, Внешние Повреждения, Внутренние Повреждения. Их сила измеряется в уровнях – максимум до 5 уровней.

Состояние активно только тогда, когда у персонажа есть хотя бы один уровень соответствующего длительного воздействия. Всякий раз, когда персонаж получает хотя бы один уровень длительного воздействия, он автоматически получает отвечающее ему состояние. Например, получая Внешние Повреждения от огненной атаки, он находится под состоянием Горение.

Персонаж не может находиться под несколькими одинаковыми Состояниями, вместо этого увеличивается уровень воздействия. Так, горящий персонаж (3 уровня Внешних Повреждений), попадая под огненную атаку, которая накладывает 1 уровень, все

также имеет состояние Горение, но уже с 4 уровнями Внешних Повреждений.
Если у персонажа несколько разных Состояний, базирующихся на одном и том же воздействии, то их уровни так же складываются, но все побочные эффекты вступают в силу. Например, если персонаж с Ослеплением (2 уровня Осложнения) получает хотя бы один уровень Страха (также базируется на Осложнении), то у него будет два Состояния – Ослепление и Страх, уровни Осложнения складываются.
Если у персонажа уже есть максимальный уровень воздействия, и он получает новое Состояние, базирующееся на этом воздействии, то он не увеличивает уровень, но все равно получает новое Состояния.

В целом, каждое при описании состояния можно выделить следующие компоненты:

- Основной эффект (длительное воздействие)
- Побочный эффект
- Пассивное сопротивление
- Активное сопротивление

Длительные воздействия

Персонаж может подвергаться различным ослабляющим, обездвиживающим и наносящим урон эффектам, которые объединяются под обозначением «длительные воздействия».
В игре выделяются следующие виды воздействий:

Осложнение
Этот тип воздействий, как правило, отражает негативное влияние на разум и чувства персонажа, например, пугающий рев оборотня или вводящее в замешательство заклинание ведьмы, но может также быть следствием оглушения от мощного удара по голове. Каждый уровень Осложнения накладывает штраф -1 на все проверки персонажа. При максимальном 5-ом уровне персонаж получает штраф -5 на все проверки.

Внешние Повреждения
К этому типа относятся постоянные повреждения, возникающие на коже персонажа, например, из-за горящей одежды, кислотных брызг или обморожения. Каждый раунд в фазе ИНИ 0 персонаж получает 2 урона за уровень воздействия. Это болевые повреждения, но сначала тратятся временные ЕЗ.

Внутренние Повреждения
Эти постоянные повреждения возникают внутри тела персонажа, например, от яда, болезни или кровотечения. Также, как и в случае Внешних Повреждений, персонаж получает 2 болевого урона за уровень (сначала временные ЕЗ).
Внутренние и Внешние Повреждения кумулятивны, т.е. при расчете урона их уровни можно складывать. Персонаж с 3 уровнями Внешних Повреждений и 4 уровнями Внутренних Повреждений получит 3+4 = 14 урона в ИНИ 0.

Паралич
Это воздействие мешает персонажу свободно двигаться, например, из-за связывания или парализующего яда. ИП теряет 1 ОД за каждый уровень Паралича.
Важно: персонаж теряет ОД в тот момент, когда попадает под воздействие Параличом, а также в начале каждого раунда. Так, получая 2 уровня Паралича, персонаж сразу отнимает 2 от своих текущих ОД, и начинает каждый следующий раунд с числом ОД на 2 меньше нормального.
В отличие от других длительных воздействий, максимальный уровень Паралича не всегда равен 5, т.к. персонаж не может иметь больше уровней Паралича, чем его нормальное число ОД (т.е. 6 – ПБ, например, 4 для средней брони).

Тип урона длительных повреждений

В большинстве случаев неважно, какой тип урона персонаж получает от Внутренних или Внешних Повреждений, будь то огненные или кислотные повреждения. Но иногда персонаж может иметь устойчивость или уязвимость к определенному типу урона. Если персонаж находится под длительным воздействием сразу нескольких разных типов урона, то он может выбрать, какой из них он получает в ИНИ 0.

Длительные воздействия на НИП

НИП также могут подвергаться длительным воздействиям, правила для них не отличаются от обычных, кроме двух моментов:

- Осложнение работает немного по-другому для слабых врагов, которые вместо бросков атаки получают автоматические успехи – они теряют 1 успех за каждые 2 уровня Осложнения.
- Паралич работает по-другому, т.к. НИП не имеют ОД, а совершают определенное число действий. У каждого НИП есть параметр Уровень Сопротивления (УС), обычно от 1 до 3 (некоторые боссы могут иметь даже УС 4). Если уровень Паралича у НИП больше его УС, он сразу теряет одно свое действие, а также теряет его в начале каждого раунда, пока уровень Паралича больше УС. НИП с УС 1 может потерять даже два действия, если на нем висит 4 и более уровня Паралича.

Побочные эффекты

Также состояния часто обладают каким-то дополнительными, побочными эффектами, например, Обездвиживание не только накладывает на персонажа Паралич, но также запрещает ему передвигаться. Побочные эффекты исчезают вместе с состоянием. Если у персонажа несколько состояний, то на него действуют все их побочные эффекты.

Сопротивление

Состояние снимается с персонажа тогда, когда уровень соответствующего ему длительного воздействия сокращается до нуля, все равно каким способом. Их можно выделить три:

- Основным способом уменьшения уровня воздействия является пассивное сопротивление – свободная проверка какого-то навыка, которую персонаж делает в фазе ИНИ 0. Для каждого состояния указан навык пассивного сопротивления. Так, находясь под состоянием Страх, персонаж может сделать в ИНИ 0 свободную проверку Силы Духа и уменьшить уровень Осложнения на 1 за каждый полученный успех.
- Состояние также может сниматься «извне», т.н. активным сопротивлением. Персонаж или его союзник может совершить действие за 2 ОД и сделать проверку навыка. Подробности зависят от состояния. Так, состояние Кровотечение может сниматься проверкой Первой Помощи.
- Особыми способностями и предметами также можно уменьшать уровень воздействия.

Если на персонажа действуют несколько состояний, основанных на одинаковом воздействии, он может выбрать, какой проверкой снижать уровень воздействия. В любом случае, когда уровень воздействия снижается до нуля, все основанные на нем состояния снимаются. Так, персонаж с состояниями Страх и Ослепление может сделать проверку Силы Духа против Страха или Обнаружения против Ослепления, в обоих случаях он снижает уровень Осложнения, и снизив его до нуля, снимает оба состояния.

Типы состояний

Состояния могут быть особо мощными или слабыми, это не меняет силу воздействия такого состояния на персонажа, но влияет на сопротивление ему. Так, мощное состояние Горение по-прежнему наносит 2 урона за уровень, но его сложнее снять.

Обычное
Большинство состояний относится к этому типу, они снимаются по правилам, изложенным выше.

Слабое
Такое состояние действует в течение одного раунда и автоматически снимается в фазе ИНИ 0 (не считается пассивным сопротивлением). Тем не менее его все еще можно снять активным сопротивлением.

Мощное
Уровни воздействия такого состояния снимаются по 1 за каждые 2 успеха проверки сопротивления. Так, персонаж, находящийся под мощным Горением, набрав 5 успехов на проверке Стойкости, снимает только 2 уровня Внешних Повреждений.
Если у персонажа два состояния с одним и тем же воздействием, обычное и мощное, то применяются правила сопротивления мощному состоянию.

Трудное
Чтобы сделать проверку пассивного сопротивления такому состоянию, персонажу нужно сначала потратить 1 ЕМ или 1 ЕД, в зависимости от того, делается проверка с использованием физического или ментального атрибута.
Если у персонажа два состояния с одним и тем же воздействием, обычное и трудное, то применяются правила сопротивления трудному состоянию.

Длительное
Такое состояние не может быть снято пассивным сопротивлением в ИНИ 0. Вместо этого проверка делается во время фазы Регенерации (см. Свободное Время) и в начале дня после ночного отдыха. Только состояния, базирующиеся на Осложнении и Параличе, могут быть длительными.
Если у персонажа два состояния с одним и тем же воздействием, обычное и длительное, то применяются правила сопротивления длительному состоянию.

Важно: Мощные, трудные и длительные состояния снимаются активным сопротивлением, особыми способностями и предметами так же, как обычные, т.е. по уровню за успех, без траты ЕМ/ЕД и в любое время.

Состояние после сражения

Даже если все враги мертвы, в любом случае наступает фаза ИНИ 0 последнего раунда, поэтому Внутренние и Внешние Повреждения еще раз наносят урон. После этого сражение заканчивается, все состояния и воздействия снимаются автоматически (за исключением длительных состояний).

Список состояний

В списке ниже перечислены наиболее распространенные состояния, под которые могут попасть персонажи, однако не стоит считать этот список исчерпывающим, ведущий может создавать собственные состояния или модифицировать перечисленные.

Состояния Осложнения

Страх
Ужасающее появление демона или жуткий вой оборотня вселяют в душу персонажа страх, который нужно преодолевать при каждом движении.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: Атака врага, вызвавшего страх, всегда делается с штрафом -5 независимо от уровня Осложнения.
Пасс. сопротивление: ВОЛ + УН (Сила Духа)
Актив. сопротивление: Союзник может помочь персонажу преодолеть страх, произнеся воодушевляющую речь, это проверка ВОЛ + УН (Красноречие) за 2 ОД.

Оглушение
Персонаж теряет ориентацию в пространстве вследствие удара по голове или другого сильного физического воздействия.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: Сильное оглушение может также снижать ИНИ персонажа на некоторое число до тех пор, пока состояние активно.
Пасс. сопротивление: СИЛ + УН (Стойкость)
Актив. сопротивление: Нет

Ослепление
Персонаж с ослеплением может воспринимать окружение, но видит его нечетко и расплывчато, поэтому вынужден больше полагаться на звуки и подсказки союзников.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: Персонаж получает штраф только при взаимодействии с окружением (атаки, защита, первая помощь и т.д.). Ведущий может даже запретить комплексные действия с окружением.
Пасс. сопротивление: ВСП + УН (Обнаружение)
Актив. сопротивление: Нет

Сон
Сонные заклинания и усыпляющие яды делают персонажа вялым и медлительным, из-за чего он может заснуть прямо посреди сражения.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: При получении 5 уровней состояния персонаж окончательно засыпает, он не может совершать никаких действий и проверок, кроме пассивного сопротивления, пока уровень Осложнения не снизится ниже 5.
Пасс. сопротивление: ВОЛ + УН (Сила Духа)
Актив. сопротивление: Союзник может попытаться разбудить персонажа проверкой СИЛ + УН (Стойкость), если уровень состояния станет меньше 5, то персонаж может действовать в ИНИ 1. То же самое случается, если персонаж получает урон.

Бессилие
Персонаж обессилен и ослаблен, а может быть просто устал, но каждое движение дается ему с трудом.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: Персонаж постепенно теряет силы, если в ИНИ 0 у него есть хотя бы 1 уровень Осложнения, он теряет 1 ЕМ.
Пасс. сопротивление: СИЛ + УН (Стойкость)
Актив. сопротивление: Нет

Шок
Персонаж ошеломлен, шокирован или подвергся атаке на разум, поэтому не может уверенно действовать и концентрироваться.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: Персонажу трудно сконцентрироваться, если в ИНИ 0 у него есть хотя бы 1 уровень Осложнения, он теряет 1 ЕД.
Пасс. сопротивление: ВОЛ + УН (Сила Духа)
Актив. сопротивление: Нет

Состояния Повреждений

Удушение
Удушение наступает либо из-за того, что персонажу не хватает воздуха (под водой или в горящем и задымленном доме), либо что-то сдавливает его горло, мешая дышать.
Основной эффект: Внутренние Повреждения
Побочный эффект: Снятие состояния невозможно до тех пор, пока персонаж не получит доступа к воздуху. Ведущий может попросить сделать проверку за 2 ОД, чтобы изменить условия и сделать возможным бросок пассивного сопротивления. Например, проверка СИЛ + УН (Игра Мускул) для выбивания окна в задымленном доме.
Пасс. сопротивление: СИЛ + УН (Стойкость)
Актив. сопротивление: Союзник может помочь персонажу получить доступ к воздуху проверкой за 2 ОД, см. побочный эффект, но это не уменьшает уровень Осложнение.

Отравление
В большинстве случаев персонаж получает отравление, будучи атакованным отравленным оружием, но также это может быть особое заклинание или ядовитые испарения.
Основной эффект: Внутренние Повреждения
Побочный эффект: Нет
Пасс. сопротивление: ИНТ + УН (Первая Помощь)
Актив. сопротивление: Сам персонаж или его союзник может попытаться вывести яд проверкой ИНТ + УН (Первая Помощь) за 2 ОД, это не восстанавливает ЕЗ, но не тратит ячейку ПП.

Горение
Одежда персонажа воспламеняется из-за попадания зажигательного снаряда или огненной струи из пасти демона.
Основной эффект: Внешние Повреждения
Побочный эффект: Персонаж не может одновременно находиться под состояниями Горение и Обморожение. Появление одного автоматически означает окончание другого, но это не влияет на уровень Внешних Повреждений.
Пасс. сопротивление: СИЛ + УН (Стойкость)
Актив. сопротивление: Сам персонаж или его союзник может попытаться сбить пламя проверкой СИЛ + УН (Стойкость) за 2 ОД.

Обморожение
Морозное дыхание чудовища или ледяное заклинание может вызвать это состояние.
Основной эффект: Внешние Повреждения
Побочный эффект: Персонаж не может одновременно находиться под состояниями Горение и Обморожение. Появление одного автоматически означает окончание другого, но это не влияет на уровень Внешних Повреждений.
Пасс. сопротивление: СИЛ + УН (Стойкость)
Актив. сопротивление: Нет

Кровотечение
Под кровотечением понимаются различные эффекты, причиняющие повреждения в течение длительного времени, которые тело персонажа не может самостоятельно остановить, будь то глубокие раны, заклинания боли, воткнутые шипы и субстанции, останавливающие естественную регенерацию ран.
Основной эффект: Внутренние Повреждения или Внешние повреждения (зависит от воздействия)
Побочный эффект: В зависимости от обстоятельств, ведущий может решить, что у персонажа сильное кровотечение – в этом случае он также теряет 1 ЕМ в ИНИ 0 пока состояние активно.
Пасс. сопротивление: СИЛ + УН (Стойкость) или ИНТ + УН (Первая Помощь)
Актив. сопротивление: Сам персонаж или его союзник может попытаться остановить кровотечение проверкой ИНТ + УН (Первая Помощь) за 2 ОД, это не восстанавливает ЕЗ, но не тратит ячейку ПП.

Состояния Паралича

Обездвиживание
Персонаж удерживается на месте какими-то внешними эффектами, например, щупальцами или цепями, и не может двигаться.
Основной эффект: Паралич
Побочный эффект: Персонаж с этим состоянием не может по своей воле передвигаться по полю боя, а значит создавать и разрывать связки, но может совершать обычные атаки, в т.ч. ближние атаки по связанным с ним врагам.
Пасс. сопротивление: АТЛ + УН (Акробатика)
Актив. сопротивление: Сам персонаж или его союзник может попытаться вырваться из хватки проверкой СИЛ + УН (Игра Мускул) за 2 ОД. Для этой же цели можно использовать подходящее оружие, но в данном случае грубая сила важнее, чем мастерство фехтования, поэтому навыком для проверки остается Игра Мускул.

Шатание
Многие атаки выводят персонажа из равновесия, бросают его на пол или имеют другие подобные эффекты, которые мы объединяем понятием шатание.
Основной эффект: Паралич
Побочный эффект: Нет
Пасс. сопротивление: АТЛ + УН (Акробатика)
Актив. сопротивление: Нет

Онемение
Тело персонажа отказывается ему подчиняться вследствие отравления парализующим ядом или других физиологических воздействий.
Основной эффект: Паралич
Побочный эффект: Нет
Пасс. сопротивление: СИЛ + УН (Стойкость)
Актив. сопротивление: Сам персонаж или его союзник может попытаться снять онемение проверкой ИНТ + УН (Первая Помощь) за 2 ОД, это не восстанавливает ЕЗ, но не тратит ячейку ПП.

Ступор
Гипнотический взгляд вампира или сонное заклинание ведьмы заставляет персонажа оцепенеть или застыть как статуя.
Основной эффект: Паралич
Побочный эффект: Нет
Пасс. сопротивление: ВОЛ + УН (Сила Духа)
Актив. сопротивление: Союзник может помочь персонажу преодолеть оцепенение, произнеся вдохновляющую речь, это проверка ВОЛ + УН (Красноречие) за 2 ОД.

Особые состояния

Болезнь
Персонаж страдает от какого-то заболевания, что выливается в труднопреодолимые физические и умственные ограничения.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: Пока это состояние активно, все состояния, базирующиеся на Осложнении, становятся длительными.
Пасс. сопротивление: Состояние всегда длительное, проверка ИНТ + УН (Первая Помощь) в фазе Регенерации.
Актив. сопротивление: Союзник также может лечить персонажа Первой Помощью в фазе Регенерации.

Проклятие
Могущественные существа и колдуны могут наложить на персонажа проклятие, от которого невозможно быстро избавиться.
Основной эффект: Осложнение
Побочный эффект: Пока это состояние активно, персонаж не может своими силами уменьшать свои уровни длительных воздействий, в том числе само Проклятие. Однако длительные воздействия все еще можно снимать предметами и действиями других персонажей.
Пасс. сопротивление: Нет
Актив. сопротивление: Проклятие автоматически снимается при уничтожении его источника.

Контроль разума
Могущественные существа способны кратковременно захватывать контроль над разумом персонажа при помощи гипноза и заклинаний, заставляя его идти против своих друзей.
Основной эффект: Уникальный. Ведущий может управлять ИП, тратя его ОД по своему усмотрению в количестве, равном уровню состояния, при этом уровень состояния автоматически уменьшается. Например, персонаж с 4 уровнями состояния тратит 4 ОД по усмотрению ведущего, после чего состояние автоматически заканчивается.
Побочный эффект: Нет
Пасс. сопротивление: ВОЛ + УН (Сила Духа)
Актив. сопротивление: Нет

Особые типы повреждений

Не все повреждения одинаковые. Помимо обычных материальных повреждений, которые просто снижают ЕЗ персонажей, существует целый ряд различных типов повреждений с особыми правилами и последствиями.

Болевые повреждения
Такие повреждения игнорируют броню. Как правило, этот тип повреждений является дополнительным к другому типу, т.е., например, повреждения от огня или яда являются болевыми. Но также это могут быть повреждения атак, направленных в незащищенные места.
Хотя болевой урон игнорирует броню, временные ЕЗ все еще отнимаются первыми.

Ментальные повреждения
Эти повреждения наносятся ментальными атаками и заклинаниями против духа и разума персонажа, и обычно не имеют внешних эффектов.
Ментальный урон игнорирует как броню, так и временные ЕЗ.

Огненные повреждения
Такие повреждения наносятся огненным дыханием демона или бомбами с зажигательной смесью, и являются болевыми.
Если огненный урон наносится каким-нибудь зажигательным снарядом, то они вступают в силу только после попадания снаряда, т.е. сначала сам снаряд наносит обычные повреждения, которые уменьшаются броней, а уже затем цель получает Внешние Повреждения от воспламенения (состояние Горение).
Атаки непосредственно огнем, вроде огненного дыхания, изначально являются болевыми, но как правило также воспламеняют цель.

Повреждения ядом
Повреждения от ядовитого тумана или заклинания обычно являются просто болевыми повреждениями и не имеют особых правил. Если же яд должен попасть в кровь жертвы, будучи намазанным на оружие, то сначала нужно совершить против цели обычную атаку оружием, и если она потеряет хотя бы 1 ЕЗ (все равно, нормальную или временную), то яд вступает в силу и наносит болевой урон.
Большинство ядов просто наносит болевой урон, но некоторые мощные яды могут накладывать Внутренние Повреждения (состояние Отравление).
Кроме того, встречаются нервнопаралитические яды, которые накладывают Паралич (состояние Онемение).

Электрические повреждения
Повреждения от молнии и электрических разрядов являются болевыми, но имеют особенность: персонажи (ИП и НИП), чья броня состоит преимущественно из металла, получают удвоенный Базовый Урон от электрических атак. ИП и человекоподобные НИП в тяжелой броне автоматически попадают в эту категорию. Для остальных НИП ведущий сам решает, достаточно ли на них металла.

Ледяные повреждения
Повреждения от морозного дыхания и других способов обдать цель холодной стужей являются болевыми, и иногда дополнительно накладывают Осложнение или Паралич. Кроме того, персонаж, получивший ледяные повреждения, может также получить состояние Обморожение.

Кислотные повреждения
Так же, как и огонь, кислота часто попадает в цель вместе с снарядом, в этом случае применяются те же правила, что и для огненных бомб, однако эффект действия кислоты отличается от огненной смеси.
За каждую единицу кислотного урона (часто определяется броском КК), цель долговременно теряет 1 единицу ПБ. Если при этом броня опускается до нуля, то цель получает 3 болевого урона за каждую оставшуюся единицу кислоты.
ПБ каждой цели может быть понижена кислотой только раз за битву, т.е., потеряв 2 единицы ПБ из-за действия кислоты, персонаж не будет терять броню от следующих кислотных атак. Вместо этого единицы кислоты от следующей атаки поглощаются имеющейся броней, оставшиеся единицы наносят по 3 болевого урона. Так, персонаж, у которого после кислотной атаки осталось 2 ПБ, получив еще 3 единицы кислоты, поглотит 2 единицы и получит 3 урона кислотой.
Важно: класс брони не меняется после уменьшения ее ПБ кислотой, т.е. тяжелая броня остается тяжелой даже потеряв свою защиту, число ОД не меняется. Поврежденная броня может быть отремонтирована навыком Ремесло.

Другие типы повреждений
Существуют другие типы урона, такие как святые, темные или световые повреждения, не имеющие особых игромеханических свойств, но против которых у ИП и НИП могут быть уязвимости или устойчивости. Так, нежить обычно уязвима к святым повреждениям.

Устойчивость и уязвимость

Некоторые существа имеют естественную защиту от определенных типов повреждения или даже определенных видов оружия (из-за строения тела, скорости и т.д.). Это называется устойчивость.
Устойчивость может иметь два эффекта:

- Уменьшать урон на определенное значение.
- Сокращать урон вдвое.

Например, «устойчивость к огню -2» означает, что все повреждения от огня уменьшаются на 2, что работает в целом так же, как броня, но защищает и от болевых повреждений.

Также некоторые существа могут быть уязвимы к определенным типам урона, в этом случае урон от соответствующего источника увеличивается на 50%, после чего отнимается ПБ (если урон не игнорирует броню).

Площадные эффекты

Поскольку в HeXXen 1733 ReXXmastered нет точного изображения позиций участников сражения, то для площадных атак, поражающих больше одного противника, используются абстрактные правила.
В целом мы исходим из того, что все участники сражения все время находятся в движении (даже будучи связанными), поэтому теоретически могут оказаться в месте, где их может поразить площадной эффект. Другими словами, для любой площадной атаки определено число возможных целей, и атакующий может свободно выбрать участников сражения, попавших под эффект. Он может выбрать меньше целей, если хочет.
Описанные в этом разделе площадные эффекты актуальны, прежде всего, для способностей НИП, т.к. применяемые ИП зональные атаки объяснены в описании особой способности или предмета.
Существует несколько видов площадных эффектов, отличающихся ограничением на выбор цели.

Область
Такие эффекты охватывают определенную область поля боя (например, смерч или гейзер) и поражают оказавшихся на них персонажей.
Атакующий выбирает определенное число целей и по возможности описывает, как и в какой момент все они оказались в зоне поражения. Как правило, союзники атакующего не попадают под эффект, но бывают исключения.
Возможность защиты от такой атаки зависит от конкретной способности, но обычно можно уклониться или заблокировать ее щитом.

Конус
Зона действия такого эффекта начинается от позиции атакующего и распространяется вперед конусообразно (например, огненное дыхание). Коническая атака поражает несколько целей по выбору атакующего, но в первую очередь он должен выбрать связанных с ним противников.
В большинстве случаев от конической атаки можно уклониться или прикрыться щитом.

Кольцо
Зона действия этого эффекта возникает вокруг атакующего, поражая всех связанных с ним персонажей, а также тех, кто атаковал его в ближнем бою в свой последний ход (например, атаковав сзади или будучи верхом).
В большинстве случаев от кольцевой атаки можно уклониться или прикрыться щитом.

Ранения и лечение

В этом разделе описано, когда персонажи игроков выходят из боя и как восстановить ЕЗ.

Выбытие из боя

НИП выбывает из боя, как только их ЕЗ падают до 0, но для ИП это еще не конец – они не получают никаких негативных эффектов до тех пор, пока их ЕЗ не станут отрицательными.
ИП с числом ЕЗ от -1 до -10 считается раненым. Персонаж все еще может двигаться и сражаться, но ему труднее концентрироваться и выполнять сложные маневры. На раненного персонажа действуют три эффекта:

- Как только ЕЗ опускаются ниже 0, персонаж теряет все ЕМ и ЕД и не может получать новые.
- Персонаж с отрицательными ЕЗ сохраняет Трюки и Идеи, но не может пользоваться ими или получать новые.
- Персонаж теряет все временные ЕЗ и не может получать новые.

Когда ЕЗ персонажа достигают -11, он выходит из боя, его ЕЗ можно больше не учитывать, т.к. они больше не меняются. Персонаж так сильно ранен, что теряет сознание и больше не может сражаться. Никаким лечением или эликсирами нельзя вернуть его в текущее сражение. Только после окончания боя его можно привести в чувство с -10 ЕЗ.
ИП может погибнуть только в двух случаях:

- Вся группа ИП побеждена.
- Персонаж брошен в руках врага или в беспомощном состоянии.

Тем не менее, даже в этих случаях ведущий может объявить персонажей захваченными в плен (что может стать интересным витком сюжета).

Лечение

Можно выделить три основных способа лечения:

- Естественное восстановление. За время ночного отдыха персонаж восстанавливает несколько ЕЗ в зависимости от условий: 1 ЕЗ (под открытым небом), 2 ЕЗ (в палатке), 3 ЕЗ (походная кровать) или 4 ЕЗ (гостиница).
- Первая помощь. Проверка ИНТ + УН (Первая Помощь) восстанавливает 1 ЕЗ за успех, в бою это действие за 3 ОД. За день каждый персонаж может получить два лечения первой помощью, поэтому на листе персонажа есть две ячейки ПП, которые нужно зачеркивать, когда персонажа лечат таким образом. Однако если проверка Первой Помощи не набирает ни одного успеха, это не тратит ячейку.
- Магическое лечение. Есть различные способы такого лечения, но обычно это алхимические эликсиры, восстанавливающие столько ЕЗ, сколько выпало на Кубиках Эликсира. За день персонаж может получить четыре магических лечения (МЛ). Важно

отметить, что любой эликсир тратит ячейку МЛ даже если он не является лечебным.
Все ячейки ПП и МЛ восстанавливаются после ночного отдыха, а также во время Регенерации (см. свободное время).

Временные ЕЗ

Различными способами персонаж может получить т.н. временные ЕЗ. Любой урон, кроме ментального, сначала отнимается от временных ЕЗ, и только когда они кончатся, от обычных ЕЗ. Временные ЕЗ нельзя восстановить лечением.
Неиспользованные временные ЕЗ в любом случае пропадают в конце битвы, однако большинство предметов и способностей дают «скоротечные» ЕЗ, которые исчезают в ближайшей фазе ИНИ 0.
Нельзя иметь более 10 временных ЕЗ одновременно, все равно из каких источников они получены.
Если обычные ЕЗ персонажа падают ниже 0 (например, из-за ментального урона), то он теряет все временные ЕЗ и не может получать новые.

Особенности окружения

Поскольку правила боя HeXXen фокусируются на прямом противостоянии персонажей игроков с противниками, то окружение во время обычного сражения (заросли, утесы, канавы, мебель) не играет игромеханической роли. Это, разумеется, не значит, что ведущему не нужно описывать, в какой обстановке происходит сражение, чтобы игрокам не казалось, что они находятся в вакууме.
Тем не менее, время от времени окружающая обстановка может сильно влиять на ход сражения, мы выделяем три основных случая.

Маркеры местности

Маркером местности обозначаются значимые элементы на поле боя. Речь не идет о банальных предметах вроде мебели или деревьев, которые удобно использовать для кинематографичных описаний действий (без влияния на игромеханику). Значимым элементов является, например, магическая статуя, разрушение которой остановит регенерацию демона, или глубокая яма, из которой каждый раунд лезут чудовища. Маркеры местности отображают только важные для битвы детали, поэтому стоит использовать их редко – когда без них не обойтись.
Маркер местности обладает зонами, на которые ИП или НИП должны встать, чтобы вызвать определенные эффекты. Например, волшебный пруд лечит каждого, кто стоит в нем, и имеет две зоны – значит, в нем могут находиться только два существа. Передвижение в такую зону может быть как свободным, так и требовать определенных действий или проверок. Например, чтобы войти в плотную заросль, нужно потратить 1 ОД, либо вошедший получает небольшой урон в виде царапин от колючек.

Эффекты окружения

Эффекты окружения отражают преобладающие детали поля боя. Это могут быть погодные эффекты (сильный дождь) или влияние поверхности (болотистая местность). В отличие от маркеров местности эффекты окружения охватывают все поле битвы и действуют на всех участников сражения (хотя ведущий может менять правила для лучшего отражения важных условия сражения).
И снова важно отметить, что речь не идет о банальных вещах вроде слабой измороси в лесу, которая хорошо дополнит красивое описание, но не имеет игромеханического влияния. Эффекты окружения предоставляют тактически вызовы, облегчающие или усложняющие бой. Можно привести примеры:

- Сильный дождь. Сражаясь под ливнем, персонажи игроков и их противники получают штраф -1 ко всем атакам, но нежить, конструкты и растения являются исключением (по решению ведущего).
- Туман. Из-за уменьшения видимости в тумане или облаке пыли, дальнобойные атаки получают штраф от -1 до -5 в зависимости от силы эффекта. Ближний бой работает нормально. Ведущий может показать не всех врагов к началу боя, т.к. некоторые скрыты в тумане.
- Густой лес. Сражаясь среди деревьев, участники сражения получают немного защиты – все свободные персонажи имеют ПБ +1 против дальних атак.
- Узкий проход. Сражаясь в узких пространствах вроде пещер или нижней палубы корабля, участники могут иметь меньше связок, чем обычно, например, максимум 2 вместо 4.
- Задымленное помещение. Дым и пепел могут быть не менее опасны, чем открытый огонь. Если бой происходит в таких условиях, все участник сражения автоматически получают от 1 до 5 уровней Внутренних Повреждений и состояние Удушение.

Создание преимущества

Еще одним вариантом использования окружения может быть т.н. преимущество – когда персонаж активно взаимодействует с окружающими предметами или особенностями местности так, чтобы улучшить свое положение, что поможет ему в совершении других действий, например, занять выгодную позицию для стрельбы. Используются правила последовательных проверок. В свой ход персонаж совершает действие, делает проверку подходящего навыка и считает успехи. Полученные успехи становятся бонусом к проверке другого действия, для которого создается преимущество.
Потратив 1 ОД, персонаж создает преимущество, которое дает однократный бонус и исчезает. Преимущество, созданное за 2-3 ОД, может действовать один или несколько раундов. Враги могут потратить 1-2 своих действия на уничтожение преимущества.
Возможность создания преимущества в каждой конкретной ситуации определяется ведущим.

ПРАВИЛА ПОВЕСТВОВАНИЯ

В этой главе мы рассмотрим некоторые правила, применяемые в основном вне боя, а также подробнее рассмотрим некоторые правила, уже упоминаемые в предыдущих главах (например, ЕМ и ЕД).

Конфликт и повествование

Как уже упоминалось ранее, игру можно условно разделить на конфликт и повествование.

Конфликт – это событие, наполненное действием, прежде всего сражения, а также погони и т.д. Как правило, Конфликт проводится по раундам.
Важно: После конфликта все Трюки и Идеи восстанавливаются до стартового значения.

Повествование – это антипод конфликта, растянутая по времени фаза, зачастую без прямой опасности для ИП. В это время можно заняться поиском информации или производством предметов.
Важно: Во время повествования можно применять Действия Свободного Времени (ДСВ).

Свободное время

Под свободным временем тут понимается не отдых и развлечение, а занятие длительными полезными активностями, таким как опрос людей в городе или изготовление эликсиров. Такие активности мы обозначаем как Действия Свободного Времени. Имея несколько часов времени в день, каждый персонаж получает возможность выполнить ДСВ, его нужно немедленно потратить, т.е. ДСВ не накапливаются.

Количество ДСВ

Ниже указано, сколько ДСВ персонаж может выполнить за определенный промежуток времени.

Ежедневно
За день персонаж получает 1 ДСВ, как правило, в конце дня (когда становится ясно, что никаких важных событий сегодня уже не произойдет). Если ведущий считает, что за этот день ИП не имели достаточно свободного времени (например, лихорадочно строили мост или весь день провели в погоне), то они не получают ДСВ.

Свободный день
Персонаж может получить 2 ДСВ в день, если группа решает, что не будут ничем заниматься целый день. Однако во время приключения это должно происходить в исключительных случаях, ведущему стоит повышать Уровень Угрозы в таких случаях (это выражается в том, что враги ИП не сидят сложа руки).

Путешествие
Группа закончила какой-то эпизод своего приключения и отправляется на новое место. Часто путешествие длится несколько дней, за это время персонажи получают 3 ДСВ.

Отдых
Закончив приключение, персонажи игроков могут отдыхать несколько дней или недель, прежде чем взяться за новые дела, они получают 5 ДСВ.

Длительное время
Если персонажи игроков прерывают свои приключения на более длительный срок, чем пара недель, они суммарно получают 8 ДСВ.

Использование ДСВ

Получая одно или несколько ДСВ, персонаж тут же должен использовать их на какие-то активности, их набор зависит от обстоятельств. Блуждая по сети пещер, персонажи едва ли смогут заниматься опросом местных жителей.
Каждая такая активность занимает несколько часов, но учитывать точное время нет необходимости.
Основные активности перечислены ниже:

Производство
Персонаж может использовать талант, помеченный как Производство. Подробности указаны в описании каждого таланта, однако краткие правила таковы: за одно ДСВ персонаж автоматически получает несколько очков (броски кубиков не нужны), которые может потратить на предметы или способности.
Таланты производства делятся на материальные и нематериальные. Результаты материального производства (эликсиры, бомбы, яды) сохраняются длительное время, поэтому их можно скапливать. Результаты нематериального производства не скапливаются, но обновляются, поэтому не имеет смысла тратить сразу два ДСВ на такую активность.
За одно ДСВ можно использовать только один талант производства.

Покупка и продажа
Чтобы купить или продать на рынке простые предметы, нужно всего несколько минут, что не тратить ДСВ. Однако поиск особых товаров или попытки продать что-то по выгодной цене путем торга, это активность для одного ДСВ.

Ремонт
Если во время приключений персонажи повредили броню, одежду или оружие, то их можно починить навыком Ремесло. Это требует одно ДСВ и проверки СНР + УН (Ремесло). Обычно, за один успех восстанавливается 1 ПБ или 1 базового урона.

Подработка
Персонажи могут использовать общие навыки (но не оружейные), чтобы заработать денег в свободное время. Наиболее популярные навыки — это Ремесло (ремесленные работы), Ловкость Рук (показ фокусы), Игра Мускул (работа на земле или в порту), Эрудиция (работа учителя или секретаря).
Потратив одно ДСВ и сделав проверку навыка, персонаж получает некоторое количество денег за успех.

Поиск информации
В свободное время персонаж может искать информацию, нужную для приключения, несколькими способами.
В большинстве случаев, это опрос местных жителей на различные темы, для чего требуется проверка навыка Страна и Люди.
Реже ведущий может позволить использовать навык Красноречие, если информацию требуется получить у одного-двух конкретных НИП, которые не спешат ей делиться.
Также возможен поиск информации в текстовых источниках, например, в библиотеке, что требует проверки Эрудиции.

Регенерация
Персонаж может потратить одно ДСВ на восстановление сил и обработку ран. Он восстанавливает все ячейки ПП и МЛ, а также потраченные ЕМ и ЕД, но не получает ЕЗ. Также в это время возможно избавление от длительных состояний.
В день возможна только одна регенерация, независимо от числа доступных ДСВ.

Операции

В этом разделе описаны специальные правила, которые удобно использовать, когда команде игроков нужно осуществить некую сложную и длительную небоевую активность, например, пробраться в охраняемый дом и найти там нужный предмет, или найти способ пройти во дворец без специального разрешения. Не рекомендуется применять эту механику, когда в этом мероприятии участвует только один персонаж, т.к. остальные игроки в этот момент будут скучать. Для таких случаев лучше решить ситуацию одним-двумя бросками навыков.
Такого рода активность будем называть операцией.

Операция делится на три фазы.

Подготовка к операции

Игроки выбирают персонажа, который будет проводить операцию (исполнитель), а ведущий выбирает навык, наиболее подходящий для данной операции (основной навык). Остальные персонажи становятся помощниками и помогают исполнителю начать операцию - каждый может совершить одно действие, сопровождаемое броском какого-либо подходящего навыка. Все полученные помощниками успехи складываются и превращаются в бонусные кубики для исполнителя. Исполнитель делает бро-

сок основного навыка, прибавляя к нему бонусные кубики, однако бонусных кубиков не может быть больше, чем собственных кубиков исполнителя. Это исключение из стандартного правила, ограничивающего число бонусных кубиков пятью.
Число успехов создает Ресурс Операции (РО).

Проведение операции

Исполнитель начинает операцию и осуществляет какие-то действия в ее рамках. Каждое действие требует траты некоего количества РО, определяемого ведущим. Для простоты, РО можно сразу перевести в условные очки действий по определенному курсу (обычно РО/2 = очки действий). Таким образом, исполнитель может предпринять несколько действий в ходе операции, каждое требует броска какого-либо навыка (как правило, основного навыка). При совершении действия исполнитель может попросить помощи у одного из помощников, если это адекватно ситуации. Помощник делает бросок подходящего навыка, каждый успех дает бонусный кубик к броску исполнителя. Каждый помощник может предоставить помощь один раз за операцию.
Полученные исполнителем успехи интерпретируются по-разному, в зависимости от используемого счетчика операции.

Счетчик прогресса
Этот счетчик используется для сравнительно простых операций. Каждый успех, набранный исполнителем при совершении действий, увеличивает счетчик прогресса, который отражает достижение цели операции – получение кусочка информации, предмета и т.д.
В этом случае операция заканчивается тогда, когда заканчивается РО.

Счетчик опасности
Если операция несет какую-то угрозу персонажу, то рекомендуется использовать счетчик опасности. Это также удобно в случае, когда цель операции трудноизмерима.
В этом случае исполнитель может совершать два вида действий – основные и вспомогательные.

- Основное действие приближает достижение цели операции, но имеет цену - автоматически генерирует несколько уровней счетчика опасности. Бросок, совершаемый в рамках основного действия, снижает цену на число полученных успехов. **Важно**: даже если число успехов превосходит цену действия, счетчик опасности остается незатронутым, т.е. цена снижается до нуля, но уже имеющиеся уровни счетчика опасности остаются.
- Вспомогательные действия совершаются также, как основные (включая помощь от помощников), но не имеют цены и не способствуют достижению цели операции, однако успехи, полученные на бросках во время совершения такого действия, напрямую понижают счетчик опасности.

В этом случае операция заканчивается не только по истечении РО, но также при достижении определенного критического уровня счетчика опасности (обычно 5-6).

Два счетчика
Для сложных операций ведущий может использовать сразу и счетчик прогресса, и счетчик опасности. Этот вариант использует ту же механику, что и счетчик опасности, однако основные действия увеличивают счетчик прогресса, а не снижают цену. Если ведущий считает это возможным в рамках конкретного действия, он может позволить исполнителю разделить успехи между двумя эффектами – увеличением счетчика прогресса и снижением цены. Вспомогательные действия по-прежнему уменьшают счетчик опасности и не увеличивают счетчик прогресса.
Этот вариант удобен, когда игрокам приходится выбирать между увеличением эффективности и снижением риска.
В этом случае операция заканчивается либо по истечении РО, либо при достижении критического уровня счетчика опасности.

Три и более счетчика
При необходимости ведущий может использовать несколько счетчиков, отражающих достижение нескольких целей операции, а также создавать несколько типов действий, по-разному взаимодействующих с разными счетчиками. Однако не рекомендуется использовать более трех счетчиков ввиду большой сложности их менеджмента.
В этом случае операция может заканчиваться как по истечении РО, так и в зависимости от уровней счетчиков.

Счетчик препятствий
Вспомогательный счетчик, который отражает возникновение дополнительных проблем во время проведения операции. Каждый уровень счетчика осложняет все броски исполнителя на один кубик штрафа. Счетчик увеличивается и уменьшается при соблюдении условий, определяемых ведущим, часто счетчик опасности является одновременно и счетчиком препятствий.
Ведущий может вводить дополнительные счетчики, связанные не с достижением цели операции, а с влиянием обстановки.

Завершение операции

Чем бы не кончилась фаза проведения операции, исполнитель и помощники прекращают какие-либо связанные с ней действия и подводят итоги операции, которые зависят от используемого счетчика.

- Если в игре был счетчик прогресса, то игроки получают какое-то позитивное последствие за каждый набранный уровень, в зависимости от цели операции. Также, как и в случае простых бросков, не рекомендуется делать цель операции бинарной, т.е.

в качестве цели задавать достижение определенного уровня счетчика прогресса. Недостижение этого уровня по истечении РО будет означать, что вся операция была проведен вхолостую, а участники просто потеряли время, в то время как быстрое достижение нужного уровня делает продолжение операции бессмысленным.

- Если в игре был счетчик опасности, то персонажи (либо только исполнитель) получают негативное последствие за каждый уровень счетчика, оставшийся к моменту завершения операции, поэтому игрокам выгодно заканчивать операцию с минимально возможным уровнем счетчика опасности. Как и в случае с счетчиком прогресса, последствия рекомендуется делать измеримыми.

При использовании других счетчиков результаты операции определяются ведущим.

Несколько исполнителей

Обычно операцию осуществляет персонаж с самым высоким значением основного навыка. Однако если в группе есть больше одного персонажа с таким навыком, либо операцию можно проводить разными способами с использованием разных навыков, игроки могут назначить больше одного исполнителями, которые будут выполнять операцию параллельно. Остальные члены группы становятся помощниками.

Такая операция принципиально не отличается от случая одного исполнителя и имеет следующие особенности:

- На этапе подготовки все помощники, как и раньше, делают броски и набирают пул бонусов для исполнителей. Пул делится между всеми исполнителями в любой пропорции. Каждый исполнитель делает проверку основного навыка вместе с бонусами и получает свой индивидуальный РО. Если все члены группы становятся исполнителями, то ни один из них не получается бонусов и каждый просто делает проверку основного навыка.
- На этапе проведения операции у каждого исполнителя есть свой РО, все совершают свои действия параллельно и не могут делить РО друг с другом. При этом все счетчики являются общими для всех исполнителей. Помощник может помочь любому из исполнителей, но по-прежнему каждый помощник может оказать помощь только один раз за все время операции независимо от числа исполнителей. Исполнитель также может стать помощником для другого исполнителя (также только раз за операцию), но это будет считаться для него действием, т.е. оба исполнителя должны потратить РО.
- Итоги операции подводятся как раньше.

Исполнители должны назначаться на проведение операции, во-первых, исходя из логики ситуации, во-вторых, при условии обладания необходимыми навыками. Ведущему следует соглашаться с тем, что персонаж может стать исполнителем, если его значение основного навыка равно 6 или больше. Например, нет смысла отправлять на проникновение в дом пять человек с низким значением навыка Скрытность.

Не все проверки, совершаемые во время операции, должны использовать основной навык, но большинство из них, т.к. основной навык выбирается исходя из специфики операции:

- Для операций, связанных с проникновением, - Скрытность.
- Для операций, связанных с преодолением физических препятствий – Акробатика.
- Для операций, связанных с поиском и слежкой, - Обнаружение, реже Внимательность.
- Для социальных операций – Красноречие, реже Страна и Люди.

Особые уловки

Чтобы разнообразить проведение операции и дать игрокам больше возможностей влияния на ситуацию, ведущий может, в зависимости от особенностей операции и умений персонажей игроков, дать им возможность использовать особые уловки.

Уловка присваивается персонажу перед началом операции и используется только раз за операцию. Ведущий может самостоятельно (или после совещания с игроками) придумать уловки, ниже приведено несколько примеров и ориентиров:

- Смена исполнителя – на время одного действия исполнитель с этой уловкой может сделать одного из помощников полноценным исполнителем.
- Мастер на все руки – помощник с такой уловкой может оказать помощь дважды за операцию.
- Самостоятельность - помощник с этой уловкой не участвует в подготовке к операции, но во время проведения операции может сам сделать одно действие как исполнитель.
- Ложная тревога – при достижении критического уровня счетчика опасности исполнитель может потратить одно действие и продолжить операцию.
- Шило на мыло – персонаж с этой уловкой может одновременно повысить или понизить счетчики прогресса и опасности на одно и то же число.
- Заплатить цену – исполнитель может получить 3 успеха во время совершения действия, но это повысит счетчик препятствий на 1.
- Второй шанс – исполнитель может заново кинуть все кубики, совершая проверку, и выбрать лучший результат.

Трюки и Идеи

Трюки и Идеи — это ключевой элемент, отличающий ИП от обычных людей, окружающий их аурой избранности и позволяющий им проделывать всякие «геройские штуки».

Не стоит воспринимать их как чисто игромеханический элемент, важен также кинематографический эффект. Трюки – это ничто иное как ловкие приемы, т.е. зрелищные маневры или впечатляющие

фокусы, например, перегнуть через стены и приземлиться в седло лошади. Идеи – то же самое, что Трюки, только на ментальном уровне: сбить яблоко с головы человека арбалетным болтом или внезапно осениться, где у врага слабое место, — вот когда используются Идеи.

Применение Трюков и Идей

Единственное применение Трюков и Идей – это активация талантов (они помечены словом «Трюки» или «Идеи»), обычно это эффекты составных талантов. Чтобы использовать такой эффект, игрок просто тратит один или несколько Трюков/Идей и эффект вступает в силу. В зависимости от условий, можно потратить несколько Трюков/Идей и скомбинировать несколько разных эффектов.

Восстановление Трюков и Идей

Все Трюки и Идеи восстанавливаются после релевантного Конфликта спустя несколько минут отдыха, т.е. их число устанавливается на стартовое значение (даже если к концу сражения их было больше этого значения). Если сразу после конфликта начинается другой конфликт, то восстанавливается только половина Трюков и Идей.
Релевантным называется конфликт, который играется по правилам боя, или иным образом разрешается хотя бы в несколько бросков и представляет опасность для ИП.

Трюки и Идеи во время повествования

Хотя большинство талантов, использующих Трюки и Идеи, применяются только в бою, все же это возможно потратить Трюки и Идеи вне конфликта. В любом случае, Трюки и Идеи восстанавливаются только после следующего релевантного конфликта, даже если он произойдет через несколько дней, персонаж начинает этот конфликт с меньшими ресурсами.

Получение Трюков и Идей

Трюки и Идеи нельзя напрямую повышать во время создания персонажа или его развития.
Повысить их можно двумя способами:

- Повышая связанные атрибуты, т.е. СНР для Трюков и ИНТ для Идей.
- Покупая особые эффекты составных талантов, они всегда последние в списке таких талантов.

Полученные таким образом Трюки и Идеи образуют стартовое значение. Есть ряд способов получить Трюки и Идеи во время игры (обычно при помощи талантов и предметов), число Трюков и Идей в этом случае может превысить стартовое значение, но после сражения оно все равно вернется к стартовому значению.

Единицы Мощи и Духа

ЕМ и ЕД – это внутренние ресурсы персонажа, физические и духовные, которые он использует, чтобы сконцентрироваться на выполнении важной задачи. Используя ЕМ, персонаж ненадолго превосходит свои силы, а тратя ЕД – напрягает разум и чувства.

Применение и получение ЕМ и ЕД

Главное назначение ЕМ и ЕД – применение концентрации (см. правила простой проверки), т.е. на каждую проверку персонаж может получить бонус +3 перед броском или перебросить 3 кубика после броска. Раз за проверку.
Кроме того, ЕМ и ЕД тратятся на проверки сопротивления трудному состоянию (см. состояния).
В обоих случаях, ЕМ тратятся, если проверка основана на СИЛ, СНР или АТЛ, а ЕД – если на ВСП, ВОЛ или ИНТ.

ЕМ и ЕД нельзя повышать напрямую во время создания персонажа или его развития.
Варианты их получения:

- Повышая атрибуты, число ЕМ равно (СИЛ + АТЛ)/2, а ЕД – (ВСП + ВОЛ)/2, округление вниз.
- Повышая навыки, каждые 2 уровня Акробатики и Игру Мускул повышают ЕМ на 1, каждые 2 уровня Обнаружения и Эрудиции повышают ЕД на 1.

Так получается стартовое значение ЕМ и ЕД. Ресурсы можно восстанавливать особыми способностями и предметами, их число может временно превысить стартовое значение, но ЕМ и ЕД автоматически возвращается к стартовому значению во время ночного отдыха и регенерации.

Вдохновение

Благодаря некоторым талантам ИП могут получить одно или несколько Вдохновений, которые можно использовать тремя способами:

- Использовать 1 Вдохновение и получить 1 ОД (не более раза в раунд).
- Использовать 1 Вдохновение, чтобы кинуть Кубик Вдохновения после любой проверки (не более одного кубика за проверку).
- Некоторые таланты можно активировать за Вдохновение.

Вдохновения накапливаются и не исчезают со временем, однако у каждого персонажа может быть не более 5 Вдохновений одновременно и их нельзя передавать, если у персонажа нет особых талантов.

Маркеры Угрозы

Когда ИП проваливает проверку, т.е. получает 0 успехов, или успехов для удачного завершения действия (например, это сравнительная проверка), ве-

дущий может предложить игроку дополнительные успехи в обмен на Маркеры Угрозы (МУ). В частности, применяя эту механику во время боя, ведущий отражает появление дополнительных препятствий и повышения ставок, когда важный, но сиюминутный, успех стоит персонажу больших усилий или выливается в новые проблемы в ближайшей перспективе.
Рекомендуются следующие цены успехов:

- Превращение результата с нулевым ли меньшим числом успехов в результат с 1 успехом – 1 МУ.
- Получение дополнительных успехов, если число успехов больше 0, но этого недостаточно для полностью успешной проверки – по 1 МУ за 1 успех.

При наличии такой возможности, ведущему стоит сразу потратить только что полученные МУ, отражая мгновенные последствия только что совершенной проверки. Однако, не рекомендуется стараться всеми силами изобрести такие последствия, если на примете нет хороших вариантов, преимущество МУ в том, что их можно тратить тогда, когда это удобно и логично следует из ситуации. Таким образом, полученные маркеры ведущий может либо потратить сразу, или отложить в запас. МУ остаются у ведущего до тех пор, пока он их не потратит.

Использование МУ

Ниже предлагаются списки возможных эффектов, которые ведущий может вводить в игру, тратя МУ, однако эти варианты ориентировочные, последнее слово, как всегда, за ведущим.

Бонусы для НИП:

- НИП получает бонус +3 при совершении сравнительной проверки – 1 МУ.
- НИП получает бонус +3 к броску атаки – 1 МУ.
- НИП снова активирует способность, которую обычно может использовать только раз за раунд или за битву – 2 МУ.
- Во время боя НИП получают подкрепление – по одному слабому существу за 1 МУ или более сильное существо за несколько МУ.
- НИП восстанавливает 3-5 ЕЗ за 1 МУ.
- НИП получает бонус +3 к ИНИ в раунде – 1 МУ.

Проблемы для ИП:

- Персонаж теряет 2-3 ЕЗ за 1 МУ.
- Персонаж теряет 1-2 ЕМ или 1-2 ЕД за 1 МУ.
- Персонаж теряет 1 Трюк или 1 Идею за 1 МУ.
- В текущем раунде персонаж может действовать только в ИНИ 1 – 2 МУ.
- Обычное состояние, под которым находится персонаж, становится мощным, трудным или долговременным – 2 МУ.
- В бою персонаж получает новое слабое состояние (как правило, Паралич), по 1 уровню за 1 МУ.
- Персонаж получает долговременное состояние вне боя, по 1 уровню за 1 МУ.
- Персонаж теряет расходуемый предмет (эликсир, яд, аппарат и т.д.), либо предмет не действует при использовании – 2 МУ.
- Оружие, щит или броня персонажа ломается и не может быть использовано до починки, даже если у персонажа есть несколько экземпляров сломанного объекта – 3 МУ.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В этой главе пошагово описывается процесс создания персонажа и описываются его игромеханические характеристики.
Для сбалансированного развития персонажей в игре используются уровни –условная мера силы персонажа, напрямую не влияющая на его параметры.

Создание персонажа состоит из следующих шагов:

1. Имя и концепт
2. Мотивация
3. Архетипы
4. Таланты
5. Атрибуты
6. Навыки
7. Ресурсы
8. Снаряжение

Имя и концепт

Прежде всего игроку необходимо решить, каким персонажем он хочет играть, т.е. выбрать имя, пол и возраст, описать внешность, происхождение и т.д. При этом рекомендуется ориентироваться на персонажей исторических романов или «киношных» героев, т.к. персонажи игроков — это нечто большее чем обычные люди. Некоторым игрокам будет удобнее вернуться к этому пункту в конце создания персонажа, зная все его умения и способности.

Мотивация

Важным свойством персонажа является его мотивация – что сподвигло его отправиться на приключения и борьбу со злом? Каждая мотивация дает персонажу небольшое игромеханическое преимущество, но ее также можно выбрать по чисто ролевым предпочтениям. Список мотиваций дан ниже.
Игрок всегда может выбрать мотивацию «Авантюрный», показывая, что его персонаж просто любит приключения, она не дает никаких преимуществ.

Самоотверженный: Персонаж верит, что встретит свой конец в схватке с врагами, но его смерть будет достойной и оправданной, как песнях и романах. И это всяко лучше, чем умереть в своей постели от старости.
Преимущество: ЕЗ +2.

Оптимистичный: У персонажа есть стойкое убеждение, что всегда есть какой-то способ спасти людей от зла. Его путь долог и труден, но он преисполнен надежды и желания нести спасение.
Преимущество: В начале каждого дня персонаж получает 1 Вдохновение.

Изможденный: Персонаж пережил ужасы войны или других бедствий, видел много жертв и несчастий. Надежда покинула его, но он считается необ-

ходимым как минимум усложнить врагам жизнь. Между сражениями он тратит все имеющееся время на то, чтобы развеяться.
Преимущество: Во время концентрации персонаж может потратить сразу 2 ЕМ и получить бонус +5 либо перебросить 5 кубиков.

Любопытный: Персонаж ищет ответы на вопросы как и почему, стремясь выучить умения и тактики, применяемые врагами, чтобы найти для них эффективное противодействие. Но так или иначе, любопытство порой притупляет его разум.
Преимущество: ЕД +1.

Фанатичный: Персонаж преследует свою цель с фанатичным рвением, что часто проистекает из неправильного понимания религиозного учения и вспыльчивого характера. Но в бою он обрушивает свою ярость на врагов.
Преимущество: Один раз в бой, в его начале или в ИНИ 0, персонаж может превратить Вдохновение в Трюк или наоборот.

Общительный: Для персонажа сражение это не только возможность победить врагов, но и шанс найти новых друзей и познакомить других людей со своей историей и особенностями.
Преимущество: В ИНИ 0 персонаж может передать союзнику 1 ЕД.

Несгибаемый: Вероятно, в детстве или юности персонаж пережил большое несчастье – может быть, остался последним выжившим на корабле, или видел, как умерший родственник встает из могилы. В любом случае, это укрепило его дух и желание сражаться.
Преимущество: ЕМ +1.

Благочестивый: Персонаж религиозен и верит, что бог, ангел или кто-то подобный направляет его на бой со злом. Считая, что бог или ангел существует, а он сам является их посланником, персонаж храбро преодолевает опасности.
Преимущество: Один раз в бой, в его начале или в ИНИ 0, персонаж может превратить Вдохновение в Идею или наоборот.

Скучающий: Персонаж отправляется в приключение только из-за того, что иначе его ждала бы скучная размеренная жизнь, что не в его натуре. Поэтому он отказывается от комфорта и отправляется на миссию, какой бы сложной и опасной она ни была.
Преимущество: Во время концентрации персонаж может потратить сразу 2 ЕД и получить бонус +5 либо перебросить 5 кубиков.

Изгнанный: По какой-то причине персонажу пришлось покинуть свою родину – возможно, из-за несправедливого обвинения или действий заклятого врага. В любом случае, ему пришлось учиться приспосабливаться и гибко реагировать на меняющиеся жизненные обстоятельства.
Преимущество: Один раз в бой, в его начале или в ИНИ 0, персонаж может превратить Идею в Трюк или наоборот.

Бдительный: Персонаж научился быть всегда настороже, - вероятно, однажды его невнимательность привела к несчастьям или жертвам. Теперь он все время держит ухо востро.
Преимущество: ИНИ +1.

Архетипы

Персонажи экшн-фильмов часто принадлежат к определенным архетипам или играют определенную роль. Один тихо прокрадывается мимо врагов, другой всегда стоит впереди, защищая друзей, третий разрабатывает планы и руководит. Архетип определяет роль и функцию персонажа в игре, а также описывает его основные силы и способности.
Игромеханически архетип – это список из пяти способностей (т.н. талантов), наиболее подходящих для выполнения его основной роли.

При создании персонажа игрок выбирает 2 любых архетипа из списка. Подробнее с талантами каждой роли можно ознакомиться в следующих главах.

Таланты

Как только у персонажа появился архетип, он может покупать таланты этого архетипа.
Таланты делятся на два типа.

Простые таланты
Обычно эти таланты дают персонажу способности, которые всегда активны и не требуют траты Трюков и Идей для применения, поэтому выучив их один раз, персонаж может применять их постоянно.
Простые таланты стоят 2 ОТ.

Составные таланты
Это таланты, состоящие из девяти отдельных эффектов, объединенных общей идеей. При покупке такого таланта персонаж получает начальный эффект и только после этого может покупать базовые и экспертные эффекты. Персонажу необязательно покупать все девять эффектов, он может выбирать только те, которые ему интересны, однако есть ограничения:

- Персонаж может покупать базовые эффекты только имея начальный эффект.
- Персонаж может покупать экспертные эффекты только имея хотя бы 2 базовых эффекта.

Всего в каждом таланте 1 начальный, 4 базовых и 4 экспертных эффекта. Каждый эффект стоит 1 ОТ.

Пометки талантов
Есть несколько пометок для обозначения особых свойств талантов, которые помогают быстро понять, как пользоваться данным талантом.

Помимо типа таланта стоит отметить:

- Производство (мат/немат) – обозначает, что с помощью этого таланта в свободное время можно создавать предметы или получать особые ресурсы. Производство может быть материальным и нематериальным, см. Свободное время.
- Трюки – обозначает талант, использующий Трюки для активации (как правило, составной).
- Идеи – обозначает талант, использующий Идеи для активации (как правило, составной).
- Бесплатный эффект (F) – обозначает эффект в составном таланте, для использования которого не нужно тратить Трюки или Идеи.

При создании персонажа игрок тратит 6 очков талантов (ОТ) на покупку талантов.
Простые таланты стоят 2 ОТ.
Эффекты составных талантов стоят 1 ОТ.

Атрибуты

Атрибуты это шесть важнейших параметров персонажа, определяющих его врожденные сильные и слабые стороны.

Физические атрибуты:

Сила (СИЛ): Отражает грубую физическую силу персонажа, которая, в том числе, важна при обращении с рубящим оружием и щитами.
Сноровка (СНР): Охватывает общую скорость, осязание и быстроту реакции, важна при метании предметов и фехтовании.
Атлетика (АТЛ): Описывает владение телом, выносливость и проворство персонажа, необходима для уклонения.

Ментальные атрибуты:

Восприятие (ВСП): Охватывает зрение, обоняние и слух, используется при стрельбе.
Воля (ВОЛ): Отражает силу воли для противостояния ужасу и страху, а также способность вести людей за собой или манипулировать ими.
Интеллект (ИНТ): Описывает когнитивные и аналитически способности, знания и общую эрудицию персонажа.

Каждый атрибут может иметь значение от 2 до 6.
При создании персонажа игрок распределяет 21 очко между атрибутами, минимум 2 и максимум 5 в каждый.

Навыки

Любой персонаж имеет все навыки минимум на уровне 0, но уже при создании он может изучить несколько навыков на более высоком уровне. Все навыки детально описаны в главе Навыки.
Максимальный уровень навыка равен 4.

При создании персонажа игрок имеет 12 очков навыков (ОН) для развития навыков. Повышение любого навыка до нового уровня (УН) стоит числа ОН равного этому уровню. Так, для развития навыка с УН 0 до УН 1 нужно заплатить 1 ОН, для развития с УН 1 до УН 2 – 2 ОН и т.д.
Уровни навыков всегда покупаются последовательно (т.е. не перепрыгивая), но игрок может купить несколько уровней подряд, платя за каждый нужное число ОН. Так, персонаж может сразу развить Акробатику с УН 0 до УН 3 за 1 + 2 + 3 = 6 очков.

Ресурсы

Это производные параметры, которые активно используются во время игры, т.е. постоянно уменьшаются и увеличиваются под действием различных обстоятельств.

Единицы Здоровья (ЕЗ) - показывают меры физического здоровья персонажа, они тратятся, когда он получает урон, и восстанавливаются лечением. Число ЕЗ никогда не поднимается выше максимума, но персонаж может получать временные ЕЗ.
ЕЗ = СИЛ + АТЛ + 7
Мотивация и навыки также могут увеличивать ЕЗ.

Единицы Мощи (ЕМ) - помогают персонажу кратковременно превзойти свои силы. Они тратятся на Концентрацию.
ЕМ = СИЛ + АТЛ / 2, округление вниз
Мотивация и навыки также могут увеличивать ЕМ.

Единицы Духа (ЕД) - позволяют персонажу сконцентрироваться на важной ментальной задаче. Они тратятся на Концентрацию.
ЕД = ВСП + ВОЛ / 2, округление вниз
Мотивация и навыки также могут увеличивать ЕД.

Инициатива (ИНИ) – мера скорости и проворства персонажа в бою. Она показывает, когда персонаж совершает свои действия во время раунда.
ИНИ = ВСП + СНР
Мотивация и навыки также могут повышать ИНИ.

Трюки – показывают, на какие зрелищные маневры и крутые движения способен персонаж.
Трюки = СНР

Идеи – ментальный аналог Трюков, показывают способность персонажа к озарениям или открытиям.
Идеи = ИНТ

Снаряжение

Некоторые таланты дают персонажу начальную экипировку. Например, покупая талант Мушкетер, персонаж автоматически получает мушкет. Начальную экипировку от составных талантов персонаж получает, как только приобретает начальный эффект таланта.

Кроме того, любой персонаж имеет хотя бы одно оружие. Если при создании персонажа у него нет оружия, то он автоматически получает пистолет, рубящее или фехтовальное оружие.
Также у любого персонажа есть броня – легкая, средняя или тяжелая. Если персонаж не купил никакой брони, то его одежда автоматически считается легкой броней. На листе персонажа нужно пометить ОД и ПБ в зависимости от вида брони.

При создании персонажа он имеет 100 гульденов. Он может покупать оружие и снаряжение согласно таблицам ниже, а также продавать ненужную экипировку за полцены.

Производство в начале игры

Если при создании персонажа у него есть хотя бы один талант с пометкой Производство, то он может перед началом игры создать несколько предметов или особых ресурсов. В зависимости от ситуации, ведущий позволяет каждому персонажу в группе потратить от 1 до 3 ДСВ на производство, при этом стоит помнить, что результаты нематериального производства не накапливаются.

Создание персонажа кратко

1. Выбрать мотивацию из списка или создать свою по согласованию с ведущим.
2. Выбрать 2 архетипа из списка.
3. Потратить 6 ОТ на таланты выбранных архетипов, простые таланты стоят 2 ОТ, эффекты составных талантов стоят 1 ОТ.
4. Поделить 21 очко между 6 атрибутами, минимум 2 и максимум 5.
5. Потратить 12 ОН на любые навыки, каждый УН стоит такое же число ОН: от УН 0 до УН 1 стоит 1 ОН, от УН 1 до УН 2 стоит 2 ОН и т.д.
6. ЕЗ = СИЛ + АТЛ + 7
7. ЕМ = СИЛ + АТЛ / 2, округление вниз
8. ЕД = ВСП + ВОЛ / 2, округление вниз
9. ИНИ = СНР + ВСП
10. Трюки = СНР
11. Идеи = ИНТ
12. Получить начальную экипировку от талантов, а также пистолет, рубящее или фехтовальное оружие в случае отсутствия оружия.
13. Получить 100 гульденов и купить/продать экипировку.
14. Записать ОД и ПБ в соответствии с типом брони.
15. Потратить от 1 до 3 ДСВ на производство.

Одежда	**Цена**
Одежда аристократа	150
Городская одежда	50
Униформа гвардейца	50
Одежда учителя	35
Одежда ремесленника	20
Одежда ландскнехта	20
Облачение священника	70
Монашеская одежда	5
Одежда мушкетера	30
Походная одежда	25
Одежда солдата	20
Кираса/Бригантина (тяжелая броня)	70
Кожаная броня (средняя броня)	30

Оружие	**Цена**
Арбалет или лук	40
Кинжал или нож	10
Фехтовальное оружие	75
Рубящее оружие	60
Тяжелое оружие	70
Пистолет	80
Мушкет	100
Ружье	90
Щит	20

Производство	**Цена**
Мобильная лаборатория	60
Набор инструментов	25

Предметы/животные	**Цена**
Факел	1
Подзорная труба	70
Веревка с крюком	10
Масляная лампа	10
Рюкзак	8
Спальный мешок	7
Веревка (5 метров)	10
Канцелярские принадлежности	15
Запас алкоголя	20
Палатка	20
Навесной замок	17
Верховая лошадь	90
Вьючное животное	20
Повозка	400
Речное судно	600

АРХЕТИПЫ И ТАЛАНТЫ

В этой главе описан очень важный аспект каждого персонажа игрока – архетипы и приписанные им таланты. Каждый из 10 описанных ниже архетипов включает 5 талантов. У каждого архетипа есть 3 простых и 2 составных таланта (за исключением Стрелка и Инженера), среди которых как минимум один производственный.
У каждого персонажа уже на первом уровне есть два любых архетипа.

Простые таланты дают персонажу способности, которые всегда активны и не требуют траты Трюков и Идей для применения, поэтому выучив их один раз, персонаж может применять их постоянно.
Простые таланты стоят 2 ОТ.

Составные таланты включают девять отдельных эффектов, объединенных общей идеей. При покупке такого таланта персонаж получает начальный эффект и только после этого может покупать базовые и экспертные эффекты. Персонаж может покупать базовые эффекты только имея начальный эффект, а экспертные эффекты только имея хотя бы 2 базовых эффекта.
Каждый эффект стоит 1 ОТ.

Производственные таланты применяются в свободное время. За одно ДСВ персонаж автоматически получает несколько очков которые может потратить на предметы или способности. Таланты производства делятся на материальные и нематериальные. Результаты материального производства сохраняются длительно время, поэтому их можно скапливать. Результаты нематериального производства не скапливаются, но обновляются, поэтому не имеет смысла тратить сразу два ДСВ на такую активность.

Игровой группе рекомендуется заранее собраться и сообща решить, какими персонажами они собираются играть, чтобы создать сбалансированную группу, каждый член которой может реализовать свои сильные стороны и прикрыть слабые.
С этой точки зрения все архетипы можно условно разделить на три типа:

- Персонажи, наносящие большой урон противникам, все равно в ближнем или дальнем бою: Воин, Стрелок, Фехтовальщик и Ассасин. Также, Инженер может наносить хороший урон по площади.
- Персонажи, поддерживающие союзников лечением, снятием состояний и бонусами: Алхимик, Жрец и Стратег. Также, Инженер может улучшать снаряжение союзников.
- Персонажи, защищающие союзников и отвлекающие на себя врагов: Страж и Ревнитель.

Рекомендуется иметь в группе хотя бы одного персонажа каждого типа.

АЛХИМИК

Искусство алхимии играет большую роль в HeXXen, так как алхимические эликсиры обладают множеством полезных эффектов – они лечат персонажей, снимают с них состояния и улучшают их способности, их даже можно взрывать, чтобы атаковать противников. Кроме того, персонаж с архетипом Алхимика обладает крайне полезной способностью восстанавливать Трюки и Идеи союзников.

Изготовление Эликсиров

(Составной/Производство мат)

Главное умение всех алхимиков заключается в изготовлении магических эликсиров. Используя этот талант и лабораторию, персонаж может создавать эликсиры, рецепты которых становятся ему известны после покупки соответствующего эффекта (см. ниже). Процесс изготовления прост – потратив 1 ДСВ, персонаж получает число эликсиров, равное (ИНТ + УН (Эрудиция))/2 (округление вниз).
Так, купив эффекты «Эликсиры лечения» и «Эликсиры разума», имея ИНТ 5 и УН (Эрудиция) 3, персонаж создает 4 эликсира, например, 2 эликсира лечения, 1 эликсир свободы и 1 эликсир мужества.
Чтобы выпить эликсир во время боя, нужна реакция за 1 ОД. Передать эликсир союзнику – это действие за 1 ОД, влить эликсир в горло союзника - 2 ОД.
Применение любого эликсира тратит ячейку МЛ, даже если он не имеет лечебного действия.
Снаряжение: Мобильная лаборатория.

- **Базовые знания (начальный):** Персонаж умеет анализировать алхимические и химические субстанции при помощи лаборатории и проверки ИНТ + УН (Эрудиция) за небольшое время.
- **Эликсиры здоровья (базовый):** Можно изготовлять эликсиры лечения и защиты.
- **Эликсиры тела (базовый):** Можно изготовлять эликсиры крепости и антидот.
- **Эликсиры разума (базовый):** Можно изготовлять эликсиры свободы и мужества.
- **Эликсиры силы (базовый):** Можно изготовлять эликсиры мощи и духа.
- **Эликсиры потенциала (экспертный):** Можно изготовлять эликсиры таланта и стремительности.
- **Специалист по эликсирам (экспертный):** При изготовлении можно пометить до 2 эликсиров как неопределенные. Непосредственно перед применением эликсира, алхимик решает, какой эффект он имеет. Например, когда одного из союзников парализует ядом, алхимик решает, что один из его неопределенных эликсиров — это эликсир свободы.
- **Знание эликсиров 1 (экспертный):** При изготовлении эликсиров персонаж получает на 1 эликсир больше.
- **Знание эликсиров 2 (экспертный):** При изготовлении эликсиров персонаж получает на 1 эликсир больше.

Список эликсиров

Следующие эффекты активируются, как только персонаж выпил эликсир, их сила зависит от результата броска кубика (КЭ или КК).

- **Эликсир лечения**: персонаж восстанавливает ЕЗ соответственно числу, выброшенному на КЭ.
- **Эликсир защиты**: персонаж получает временные ЕЗ до конца раунда в количестве КЭ х2.
- **Эликсир мощи**: персонаж восстанавливает ЕМ в количестве КК.
- **Эликсир духа**: персонаж восстанавливает ЕД в количестве КК.
- **Эликсир мужества**: персонаж теряет уровни Осложнения в количестве КЭ.
- **Эликсир свободы**: персонаж теряет уровни Паралича в количестве КЭ.
- **Эликсир-антидот**: персонаж теряет уровни Внутренних Повреждений в количестве КЭ.
- **Эликсир крепости**: персонаж теряет уровни Внешних Повреждений в количестве КЭ.
- **Эликсир таланта**: персонаж получает бонус +5 к следующей проверке навыка, эффект пропадает, если его не использовать в течение пары минут.
- **Эликсир стремительности**: персонаж получает 1 ОД, при этом он также возвращает обратно 1 ОД, если выпил эликсир сам (т.е. реакцией за 1 ОД). Каждый персонаж может выпить не более одного такого эликсира за раунд.

Мастер Эликсиров

(Составной/Производство немат)

Способные алхимики могут не только создавать эликсиры по известным рецептам, но также смешивать, улучшать и адаптировать их под свои нужды, чтобы добиться максимального эффекта.

Каждый раз, когда персонаж создает эликсиры (см. Изготовление Эликсиров), он получает число очков для их модификации, равное (ВСП + УН (Обнаружение))/2 (округление вниз), которые нужно тут же потратить на эффекты, купленные для данного таланта (1 эффект за 1 очко). Каждый эликсир можно модифицировать неограниченное число раз.

- **Экономия сырья (начальный):** При изготовлении эликсиров персонаж получает на 1 эликсир больше.
- **Комбинация (базовый):** Потратив 1 очко, можно смешать два эликсира, одинаковых или разных, при этом полученная смесь обладает эффектами обоих компонентов. Впоследствии эту смесь также можно применять для смешивания (но не более трех эликсиров в смеси). Число ОД, нужное для использования такого эликсира, не меняется. Смесь по-прежнему тратит 1 ячейку МЛ, или большую стоимость из двух, если эликсиры-компоненты тратят разное число МЛ. Например, смешав 2 эликсира лечения и 1 эликсир мощи, персонаж потратит 2 очка и получит эликсир, восстанавливающий ЕЗ в количестве КЭ х2 и ЕМ в количестве КК.
- **Концентрация (базовый):** Потратив 1 очко, можно получить концентрированный эликсир и разделить его на два одинаковых эликсира, которые имеют свой обычный эффект, но тратят на 1 МЛ больше. Например, разделив эликсир лечения, можно получить два эликсира, восстанавливающие КЭ ЕЗ, но тратящие 2 МЛ. Этот эффект не применим к эликсирам-смесям.
- **Эффективность (базовый):** Потратив 1 очко, можно получить эликсир, при применении которого кубики эффекта эликсира бросаются дважды, персонаж выбирает любой результат. В случае эликсиров-смесей делается бросок всех его кубиков сразу.
- **Распыление (базовый):** Потратив 1 очко на эликсир-смесь, можно получить распыляемую смесь. Действием за 2 ОД можно применить такой эликсир сразу к нескольким целям, каждая получает эффект одного эликсира-компонента и тратит обычное число МЛ. Например, распылив смесь из двух эликсиров лечения, можно восстановить КЭ ЕЗ сразу двум союзникам, каждый потратит 1 МЛ.
- **Адаптация (экспертный):** *(F)* Когда персонаж превращает эликсир в бомбу (см. талант Катализатор), он может выбрать тип наносимого ей урона – огненный, ледяной, кислотный или электрический. Это имеет значение только для устойчивостей и уязвимостей, никакие дополнительные эффекты не применяются (так, кислота не разъедает броню).
- **Специалист по модификациям (экспертный):** При изготовлении эликсиров можно оставить неиспользованными до 2 очков модификации. В любой момент алхимик может потратить их на имеющиеся у него эффекты. Например, имея два эликсира, персонаж может смешать их непосредственно перед применением.
- **Знание модификаций 1 (экспертный):** При изготовлении эликсиров персонаж получает на 1 очко модификаций больше.
- **Знание модификаций 2 (экспертный):** При изготовлении эликсиров персонаж получает на 1 очко модификаций больше.

Экстракты

(Простой/Идеи)

Применяя этот талант, алхимик может кратковременно улучшать состояние своих союзников и восстанавливать их здоровье при помощи мощных очищающих экстрактов.

Персонажу становятся доступны две возможности:

- Действием за 2 ОД потратить 1-2 Идеи и дать союзнику 1-2 Трюка или 1-2 Идеи. Это кратковременный эффект, который неприменим вне боя. Не более раза за битву на персонажа.
- Действием за 2 ОД потратить 1-2 Идеи и стереть 1-2 ячейки МЛ. Может применяться вне боя. Не более раза в день на персонажа.

Философский Камень

(Простой)

Подобно легендарному философскому камню, этот талант позволяет персонажу превращать один материал в другой. Раз в день он может превратить до 3 предметов, производимых талантами материального производства (эликсиры, бомбы, яды и боеприпасы), в другие предметы из списка (например, 3 эликсира в 3 бомбы, или 3 эликсира лечения в 3 эликсира мужества). Таким образом можно получить только предметы, которые сам персонаж или другие члены группы могут производить своими талантами. Также можно превратить максимум один предмет в 6 Очков Конструктора.

Превращение требует немного времени, поэтому не требует ДСВ, но не может выполняться в бою.

Катализатор

(Простой)

Используя специальные вещества, алхимик может делать свои эликсиры нестабильными и взрывоопасными, что позволяет использовать их в качестве оружия. Действием за 2 ОД он может превратить любой свой эликсир в бомбу и тут же бросить ее во врагов. Персонаж выбирает до 3 враждебных целей, но также должен добавить в список целей себя или одного союзника. Все цели (включая алхимика или его союзника) получают КЭ огненного урона. Если эликсир содержал какие-то модификации (талант Мастер Эликсиров), то они не оказывают влияния на действие бомбы.

СТРАЖ

Архетип Стража — это первый выбор для охранников, телохранителей и рыцарей, которые первыми встречают толпы врагов. Его ключевые умения заключаются в том, чтобы выдерживать большие повреждения и отвлекать на себя врагов раньше, чем они доберутся до более слабых союзников. При этом он редко наносит урон сам, потому что тяжелая броня и частое применение защиты почти не оставляет ему свободных ОД.

Телохранитель
(Простой)

Персонаж может защищать союзников, вклиниваясь между ними и противниками. Когда враг передвигается к его союзнику, чтобы атаковать в ближнем бою, страж может вместо этого связать его с собой (свободная реакция). Этот талант неприменим, если персонаж уже связан с 4 или более противниками, если он не может передвигаться (см. Обездвиживание), а также против врагов, которых нельзя связать (летающие и т.д.).

Крепкий Щит
(Простой)

В защите страж полагается не только на хорошие доспехи, но и на крепкий щит. Обычно персонаж может применять блокирование щитом только раз в раунд. С этим талантом он может использовать щит дважды в раунд.
Снаряжение: Щит.

Тотальная Защита
(Составной/Трюки)

Персонаж профессионально владеет различными защитными приемами, что помогает ему выдерживать натиск мощных противников. Он может применять следующие эффекты за Трюки, как только разучит их.
Снаряжение: Средняя или тяжелая броня на выбор.

- **На передовой (начальный):** Персонаж встречает врагов в первом ряду. В первом раунде боя он имеет + 1 к ПБ.
- **Умелое парирование (базовый):** Потратив 1 Трюк перед парированием, персонаж игнорирует все штрафы к проверке и также получает бонус +3 к броску.
- **Неутомимость (базовый):** Раз в раунд персонаж может свободной реакцией получить +1 ОД, которое можно потратить только на применение атаки или защиты. Он все еще может получать дополнительные ОД от других источников (например, от Вдохновения).
- **Непробиваемый (базовый):** После применения защиты (парирования, блокирования или уклонения) от вражеской атаки персонаж может потратить 1 Трюк, чтобы применить другую защиту по нормальным правилам против той же самой атаки. Так, плохо заблокировав вражеский удар щитом, персонаж может потратить 1 Трюк и 1 ОД, чтобы дополнительно применить парирование или уклонение. Этот эффект применим только раз в раунд.
- **Контратака (базовый):** Сразу после успешного парирования (хотя бы 1 успех) можно потратить 1 Трюк и превратить защиту в контратаку – это считается обычной атакой используемым оружием против атакующего, но число успехов, полученное на броске защиты, используется как результат и для парирования, и для атаки. Контратака (т.е. парирование + атака) стоит столько ОД, сколько обычная атака этим оружием. Так, парируя мечом (1 ОД) и набрав 5 успехов, персонаж тратит 1 Трюк и еще 1 ОД (атака мечом 2 ОД), чтобы тут же провести атаку с 5 успехами против атаковавшего его врага.
- **Тверд как сталь (экспертный):** Персонаж привык терпеть раны и боль, раз в раунд он может свободной реакцией потратить 1 Трюк и получить по 1 временной ЕЗ за каждую связку. Эти ЕЗ пропадают в фазе ИНИ 0.
- **Поглощение (экспертный):** В фазе ИНИ 0 можно потратить один или несколько Трюков, чтобы проигнорировать 5 единиц урона от Внутренних или Внешних Повреждений за каждый Трюк. Это не уменьшает уровень состояния.
- **Знание щита 1 (экспертный):** +1 Трюк.
- **Знание щита 2 (экспертный):** +1 Трюк.

Провокация

(Составной/Идеи)

Персонаж умело обращает на себя внимание врагов жестами и криками, провоцируя их направлять свои атаки на него. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.

- **Широкий охват (начальный):** Максимальное число связок персонажа увеличивается на 2 врага человеческого размера или 1 большого размера.
- **Вызов (базовый):** Персонаж может потратить 1 Идею свободной реакцией и выбрать свободного врага. Этот враг должен направить против персонажа все атаки, заклинания и прочие повреждающие эффекты в своей следующей фазе ИНИ. Если он применяет площадной эффект, то должен выбрать персонажа в качестве одной из целей.
- **Красный флаг (базовый):** Потратив 1 Идею свободным действием, персонаж устанавливает на себя «флаг» - как минимум каждый второй вражеский стрелок должен направлять свои атаки против носителя флага. Флаг можно снять свободным действием.
- **Огонь на меня (базовый):** Потратив 2 Идеи свободной реакцией в тот момент, когда противник применяет повреждающий площадной эффект (например, огненное дыхание), можно заставить его сконцентрировать атаку на себе. Эффекты типа конус или кольцо (область может быть исключением) воздействуют только на этого персонажа, его союзники не попадают в зону поражения.
- **Издевка (базовый):** Потратив 1 Идею свободной реакцией и выбрав свободного противника с стратегией Защищающий, можно вынудить его при первой же возможности атаковать группу ИП в ближнем бою. Он не обязан нападать на персонажа, применившего эффект, а определяет цель случайно.
- **Отбрасывание (экспертный):** Когда персонаж связан с врагами, он может свободным действием потратить одну или несколько Идей, чтобы разорвать по 2 связки за каждую. Свободный персонаж может использовать этот эффект на врагов, связанных с союзниками. Освободившиеся противники, как правило, выбирают новую цель случайно в своем следующем ходу.
- **Защитная стойка (экспертный):** Если персонаж не совершал атак в этом ходу, он может в любой момент потратить 1 Идею и принять защитную стойку. Все проверки парирования и блокирования до конца раунда совершаются с мастерством, но персонаж не может атаковать в этом раунде, однако может применять контратаки.
- **Провокатор 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Провокатор 2 (экспертный):** +1 Идея.

Сверхтяжелый доспех

(Простой/Производство немат)

Страж мастерски управляется с различными доспехами и умеет при помощи специальных маневров и укреплений улучшать их защитные свойства, превращая в сверхтяжелые.

Потратив 1 ДСВ, персонаж получает число очков, равное (АТЛ + УН (Ремесло))/2 (округление вниз). В начале боя и в фазе ИНИ 0 персонаж может потратить 1 очко, чтобы активировать сверхтяжелый доспех на следующий раунд – тогда у персонажа будет 2 ОД и 5 ПБ. Чтобы активировать сверхтяжелый доспех, нужно носить средний или тяжелый доспех.

Снаряжение: Средняя или тяжелая броня на выбор.

ВОИН

Архетип Воина представляет собой типичного персонажа ближнего боя, который использует свои навыки обращения с универсальным оружием, вроде мечей и топоров, для нанесения большого урона или применения тактических приемов.

Воинское Мастерство
(Простой)

Персонаж мастерски умеет обращаться с мечами, топорами и прочим тяжелым и легким рубящим оружием. Все его броски атаки с использованием рубящего оружия или тяжелого оружия совершаются с мастерством (4-ки считаются за успех).
Снаряжение: Рубящее или тяжелое оружие на выбор.

Удар Эфесом
(Простой/Трюки)

Воинам периодически приходится использовать свое оружие не только для убийства врагов, но и для их обезвреживания путем нанесения несмертельных ударов эфесом или плоской стороной клинка.
Раз в раунд персонаж может совершить быструю атаку тяжелым или рубящим оружием по обычным правилам, но за 1 ОД и с базовым уроном 0. Перед броском персонаж может отказаться от нанесения урона и бросить КК – в случае попадания (минимум 1 успех) цель получает 1 уровень Осложнения за каждый символ на кубике. Потратив 1 Трюк, можно нанести и урон, и Осложнение.
Удар Эфесом нельзя применять вместе с другими талантами, добавляющими бросок КК к атаке.

Меченосец
(Составной/Трюки)

Персонаж хорошо обращается с одноручным рубящим оружием, таким как мечи, сабли и т.д. Он может применять следующие эффекты за Трюки, как только разучит их.
Снаряжение: Рубящее оружие.

- **Полон сил (начальный):** Если персонаж не застигнут врасплох, он получает 1 ЕМ в начале каждой битвы.
- **Выпад (базовый):** Потратив 1 Трюк перед броском атаки рубящим оружием, персонаж получает бонус +3 к этой атаке.
- **Под защитой (базовый):** Перед парированием вражеской атаки рубящим оружием, можно потратить 1 Трюк и получить бонус +3 к проверке. Альтернативно, персонаж может потратить 1 Трюк и использовать щит второй раз за раунд. В любом случае, этот эффект применим только раз в раунд.
- **Штурм (базовый):** Когда персонаж передвигается к врагу, чтобы атаковать его рубящим оружием (т.е. будучи свободным), он может потратить 1 Трюк

и бросить КК вместе с атакой - цель получает 1 уровень Осложнения за каждый символ.

- **Защитный хват (базовый):** Потратив 1 Трюк сразу после совершения атаки рубящим оружием, можно увеличить ПБ на 1 до конца раунда. Раз в раунд.
- **Быстрые взмахи (экспертный):** Потратив 1 Трюк, персонаж делает две нормальные атаки рубящим оружием по одной цели или по двумя связанным с ним целям за 3 ОД.
- **Мечом и щитом (экспертный):** Если персонаж еще не использовал в щит в этом раунде, он может потратить 1 Трюк перед тем как атаковать врага рубящим оружием – урон этой атаки получает бонус равный навыку Владение щитом. В этом раунде больше нельзя использовать щит (в т.ч. применяя другие таланты).
- **Знание меча 1 (экспертный):** +1 Трюк.
- **Знание меча 2 (экспертный):** +1 Трюк.

Ландскнехт
(Составной/Трюки)

Персонаж хорошо обращается с тяжелым оружием (двуручными мечами, топорами, палицами и т.д.). Он может применять следующие эффекты за Трюки, как только разучит их.
Снаряжение: Тяжелое оружие.

- **Быстро в бой (начальный):** Первый удар тяжелым оружием в бою стоит на 1 ОД меньше.

- **Широкий замах (базовый):** Потратив 1 Трюк перед броском атаки тяжелым оружием, можно увеличить урон этой атаки на +2.
- **Готов к обороне (базовый):** Раз в раунд персонаж может сделать парирование тяжелым оружием без траты ОД, потратив 1 Трюк.
- **Быстрая атака (базовый):** Потратив 1 Трюк перед броском атаки тяжелым оружием, можно уменьшить ОД атаки на -1.
- **Круговой удар (базовый):** Персонаж может потратить 1 Трюк и совершить атаку тяжелым оружием за 3 ОД – атака попадает по числу связанных целей равному числу успехов, каждая цель получает ровно 7 урона (урон можно увеличить эффектом Широкий замах). Свободный персонаж может ворваться в ряды врагов, чтобы атаковать несвязанные с ним цели, за +1 ОД к атаке, но после этого все атакованные цели окажутся связанными с персонажем. Несовместимо с Ударом Эфесом.
- **Крушитель брони (экспертный):** Перед тем как атаковать врага тяжелым оружием, можно потратить 1 Трюк – урон атаки снижается на -2, но ПБ атакованного врага снижается на -1 до конца боя. На каждого противника этот эффект применим только раз за бой, однако ПБ можно дальше снижать другими эффектами.
- **Опрокидывание (экспертный):** Перед атакой тяжелым оружием можно потратить 1 Трюк, чтобы сбить врага с ног, – урон атаки сокращается на -2, но дополнительно бросается КК, цель получает 1 уровень Паралича за каждый символ.
- **Тяжеловес 1 (экспертный):** +1 Трюк.
- **Тяжеловес 2 (экспертный):** +1 Трюк.

Тренировка с Оружием

(Простой/Производство немат)

Даже умелые воины стараются развивать свое боевое искусство вне поля битвы, тратя часы на интенсивные тренировки с оружием.

Потратив 1 ДСВ, персонаж получает число очков тренировки, равное (АТЛ + УН (Ловкость рук)) (округление вниз). В бою персонаж может потратить очки на один из эффектов (не комбинируются):

- Потратить 1 очко и получить 1 автоматический успех при проверке атаки или парирования тяжелым или рубящим оружием (можно использовать после проверки).
- Потратить 2 очка и получить +1 к результату броска КК, вызванного любым талантом Воина (использовать до проверки).

СТРЕЛОК

После изобретения пороха и распространения огнестрельного оружия стрельба приобретает все больше и больше влияния на ход боя. Архетип Стрелка концентрируется на обращении с легким и тяжелым огнестрельным оружием и его использовании для выполнения различных трюков.

Стрелковое Мастерство
(Простой)

Персонаж мастерски умеет обращаться с любым огнестрельным оружием, а также с арбалетами. Все его броски атаки с использованием мушкетов, пистолетов, ружей и арбалетов совершаются с мастерством (4-ки считаются за успех).
Снаряжение: Мушкет, ружье или пистолет на выбор.

Мушкетер
(Составной/Идеи)

Персонаж хорошо обращается с тяжелым огнестрельным оружием, прежде всего, мушкетами. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.
Снаряжение: Мушкет.

- **Запасливый (начальный):** При изготовлении особых боеприпасов персонаж получает 1 базовый боеприпас.
- **Прицельный выстрел (базовый):** Потратив 1 Идею перед атакой из мушкета, можно выстрелить по связанному врагу. Эффект распространяется на все цели при стрельбе картечью. Сам стрелок должен быть свободен.
- **Стрельба от бедра (базовый):** Потратив 1 Идею перед атакой из мушкета, можно выстрелить даже будучи связанным. Враг должен быть свободен или связан с стрелком.
- **Быстрая перезарядка (базовый):** Потратив 1 Идею перед атакой из мушкета, можно уменьшить ОД атаки на -1.
- **Арсенал (базовый):** *(F)* Во время производства особых боеприпасов при помощи соответствующего таланта персонаж может производить бронебойные боеприпасы и картечь.
- **Двойной боеприпас (экспертный):** Перед атакой из мушкета персонаж может потратить 1 Идею, чтобы применить сразу два особых боеприпаса для этой атаки, одинаковых или разных. Эффект зависит от использованных боеприпасов:
Базовый + базовый = два КК урона.
Базовый + бронебой = КК уровней внутр. поврежд.
Базовый + картечь = +1 КК урона каждой цели.
Бронебой + картечь = игнор. 3 ПБ каждой цели.
Бронебой + бронебой = долговр. -1 ПБ (раз за цель).
Картечь + картечь = +1 цель с тем же уроном.
- **Усиленный боеприпас (экспертный):** Перед тем как атаковать из мушкета с применением особых боеприпасов, можно потратить 1 Идею, чтобы выстрелить усиленным боеприпасом. Этот эффект комбинируется с Двойным боеприпасом, но Усиленный боеприпас применяется раньше. Например, усилив базовый боеприпас (урон КЭ вместо КК), можно затем удвоить этот усиленный боеприпас (урон 2 КЭ). Однако, усилив базовый боеприпас и скомбинировав его с бронебойным, персонаж получает усиленный базовый и обычный бронебойный боеприпасы.
- **Знание мушкета 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Знание мушкета 2 (экспертный):** +1 Идея.

Пистольер
(Составной/Идеи)

Персонаж прекрасно управляется как с одним, так и сразу с двумя пистолетами. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.
Снаряжение: Пистолет.

- **Палец на курке (начальный):** Персонаж всегда держит пистолет наготове и получает бонус +2 к урону первого выстрела из пистолета в битве.
- **Выстрел навскидку (базовый):** Потратив 1 Идею перед атакой из пистолета, можно уменьшить ОД атаки на -1, но урон также сократится на -1.
- **Лицом к лицу (базовый):** Перед выстрелом из пистолета по связанному с ним врагу персонаж может потратить 1 Идею и игнорировать 3 ПБ цели.
- **Арсенал (базовый):** *(F)* Во время производства особых боеприпасов при помощи соответству-

ющего таланта персонаж может производить кассетные боеприпасы.

- **Дуплет (базовый):** Персонаж может потратить 1 Идею, чтобы сделать две нормальных атаки из пистолета (по 2 ОД каждая), но с бонусом +2 к обеим атакам. При использовании кассетного боеприпаса бонус возрастает до +4. Персонажу нужно два пистолета для этого маневра.
- **Очередь (экспертный):** Персонаж может потратить 1 Идею, чтобы выпустить в одного противника целую серию выстрелов. Требуется обычный бросок атаки из пистолета за 3 ОД (не уменьшается), число успехов показывает число сделанных выстрелов (максимум до 6), каждый наносит ровно 4 урона. Броня цели сокращает урон он каждого выстрела отдельно. Например, выкинув 4 успеха, персонаж наносит цели с ПБ 2 суммарно 8 урона (4 выстрела по (4 – 2) урона каждый). Этот маневр считается за одну атаку. Нельзя использовать базовый и оглушающий боеприпасы, кассетный боеприпас увеличивает урон до 5. Персонажу нужно два пистолета для этого маневра.
- **Цветок смерти (экспертный):** Персонаж может потратить 1 Идею и атаковать несколько целей вокруг себя множеством выстрелов из пистолетов. Атака за 4 ОД (не уменьшается) попадает по числу целей равному числу успехов, каждая цель получает ровно 4 урона (броня учитывается). Можно выбирать любые цели. Этот маневр считается за одну атаку. Нельзя использовать базовый и оглушающий боеприпасы, кассетный боеприпас увеличивает урон до 6. Персонажу нужно два пистолета для этого маневра.
- **Знание пистолета 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Знание пистолета 2 (экспертный):** +1 Идея.

Карабинер

(Составной/Идеи)

Персонаж хорошо обращается с ружьями, более легкими и удобными, чем тяжелые мушкеты. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.

Снаряжение: Ружье.

- **Выжидание (начальный):** Когда персонаж начинает бой с ружьем в руках, он получает +1 к ИНИ до конца боя.
- **Стрельба от бедра (базовый):** Потратив 1 Идею перед атакой из ружья, можно выстрелить даже будучи связанным.
- **Быстрая перезарядка (базовый):** Потратив 1 Идею перед атакой из ружья, можно уменьшить ОД атаки на -1.
- **Оглушающий выстрел (базовый):** Потратив 1 Идею перед атакой из ружья, можно сократить урон атаки на -2, но бросить КК, цель получает 1 уровень Осложнения за каждый символ.
- **Арсенал (базовый):** *(F)* Во время производства особых боеприпасов при помощи соответствующего таланта, персонаж можно производить зажигательные боеприпасы.
- **Беглый огонь (экспертный):** Персонаж может потратить 1 Идею, чтобы сделать две атаки из ружья по двум разным целям за 4 ОД (это число не может быть уменьшено никаким способом).
- **Снайпер (экспертный):** *(F)* Умелый стрелок всегда выжидает удобного момента для выстрела. В начале каждого раунда персонаж может уменьшить свою ИНИ на любое значение (до ИНИ 1). За каждые 2 очка ИНИ он получает бонус +1 к первому выстрелу из ружья в этом раунде (до +5).
- **Знание ружья 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Знание ружья 2 (экспертный):** +1 Идея.

Особые Боеприпасы

(Простой/Производство мат)

Используя этот талант и лабораторию, персонаж может создавать особые боеприпасы для себя и союзников. Для этого нужно потратить 1 ДСВ и получить число боеприпасов, равное (ИНТ + УН (Ловкость рук))/2 (округление вниз). Изначально можно производить базовые боеприпасы, которые подходят для любого огнестрельного оружия. При покупке эффекта Арсенал других талантов список доступных боеприпасов расширяется.

Перед выстрелом из мушкета, ружья или пистолета персонаж может решить применить особый боеприпас для этого выстрела (не стоит ОД). В этом случае он совершает нормальную атаку этим оружием, но прибавляет эффект особого боеприпаса.

Список боеприпасов

- **Базовый**: при атаке кидается КК, который показывает бонус к урону этой атаки. Усиленный боеприпас наносит КЭ урона. Все виды оружия.
- **Бронебойный**: атака с использованием этого боеприпаса игнорирует 3 ПБ цели. Усиленный боеприпас игнорирует 5 ПБ. Только мушкет.
- **Картечь**: при использовании картечи нужно сделать атаку и отметить число целей по числу успехов (до 3 целей). Каждая цель получает 5 урона. Усиленный боеприпас увеличивает урон до 6. Только мушкет.
- **Кассетный**: при использовании этого боеприпаса с маневрами Дуплет, Очередь и Цветок Смерти сила эффектов увеличивается (см. описание эффекта). Только пистолет.
- **Зажигательный**: при атаке урон снижается на -1, и кидается КК, цель получает 1 уровень Внешних Повреждений (огненный урон) за каждый символ. Только ружье.

Снаряжение: Мобильная лаборатория.

АССАСИН

Этот архетип отлично подходит для персонажей «подлецов», которые любят все время держаться в тени и неожиданно наносить удар сзади. Хотя он может использовать как отравленный клинок, так и огнестрельное оружие, но большинство предпочитает спрятаться, подкрасться и вонзить врагу кинжал в спину.

Вероломство
(Простой)

Персонаж мастерски умеет находить слабые места противников. Все его проверки атаки сзади с использованием любого оружия совершаются с мастерством (4-ки считаются за успех).
Снаряжение: Кинжал или нож.

Мастер Клинка
(Простой)

Ножи и кинжалы – излюбленное оружие ассасинов, они маленькие и их легко прятать, но в руках мастера они так же смертельны, как сабля, особенно когда смазаны ядом.
Обычно нужно совершить реакцию за 1 ОД, чтобы нанести яд на оружие, но этот талант позволяет персонажу смазывать ножи и кинжалы ядом бесплатно – это нужно заявить до броска атаки.
Снаряжение: Кинжал или нож.

Изготовление Ядов
(Составной/Производство мат)

Используя этот талант и лабораторию, персонаж может создавать яды для себя и союзников. Для этого нужно потратить 1 ДСВ и получить число ампул с ядом, равное (СНР + УН (Ловкость рук))/2 (округление вниз). В ампуле может быть любой яд, рецепт которого известен персонажу после покупки соответствующего эффекта.
Снаряжение: Мобильная лаборатория.

- **Базовый анализ (начальный):** Персонаж умеет анализировать ядовитые, испорченные и грязные субстанции при помощи проверки ВСП + УН (Внимательность) за небольшое время.
- **Яды боли (базовый):** Можно изготовлять простой и эффективный боевые яды.
- **Яды слабости (базовый):** Можно изготовлять парализующий и ослабляющий яды.
- **Яды недуга (базовый):** Можно изготовлять огненный и кислотный яды.
- **Яды смерти (базовый):** Можно изготовлять яд лотуса и ядовитый газ.
- **Отравитель (экспертный):** Каждый раз, когда персонаж собирается атаковать с использованием яда, требующего броска КК, он может перед атакой потратить 1 Идею и прибавить +1 к результату броска КК. Раз за атаку.

- **Специалист по ядам (экспертный):** При изготовлении можно пометить до 2 ядов как неопределенные. Непосредственно перед применением яда, ассасин решает, какой эффект он имеет.
- **Знание ядов 1 (экспертный):** При изготовлении ядов персонаж получает на 1 яд больше.
- **Знание ядов 2 (экспертный):** При изготовлении ядов персонаж получает на 1 яд больше.

Список ядов

Все яды, кроме ядовитого газа, требуется сначала нанести на оружие. Больше об использовании ядов можно прочитать в разделе «Оружие и яд» боевых правил.

- **Простой боевой яд**: при атаке оружием, отравленным этим ядом, нужно бросить КК. Противник, потерявший хотя бы 1 ЕЗ от атаки, дополнительно получает 2 урона за каждый символ на КК (ядовитые повреждения).
- **Эффективный боевой яд**: число ЕЗ, потерянных врагом после атаки отравленным оружием (после вычитания брони), удваивается.
- **Огненный яд**: при атаке оружием, отравленным этим ядом, нужно бросить КК. Противник, потерявший хотя бы 1 ЕЗ от атаки, дополнительно получает 1 уровень Внутренних Повреждений за каждый символ (ядовитые повреждения).
- **Ослабляющий яд**: при атаке оружием, отравленным этим ядом, нужно бросить КК. Противник,

потерявший хотя бы 1 ЕЗ от атаки, дополнительно получает 1 уровень Осложнения за каждый символ.

- **Парализующий яд**: при атаке оружием, отравленным этим ядом, нужно бросить КК. Противник, потерявший хотя бы 1 ЕЗ от атаки, дополнительно получает 1 уровень Паралича за каждый символ.
- **Кислотный яд**: этот яд нужно использовать сразу после нанесения на клинок, чтобы не повредить его. При атаке оружием, отравленным этим ядом, нужно бросить КК. Если атака была успешна, противник теряет 1 ПБ за каждый символ. Подробнее об эффекте кислоты см. «Кислотные повреждения» в боевых правилах.
- **Яд лотуса**: когда враг теряет ЕЗ от атаки оружием, отравленным этим ядом, он дополнительно получает по 2 болевого урона за каждый уровень состояния на нем. На каждого врага этот яд действует только раз за битву.
- **Ядовитый газ**: этот яд можно распылить вокруг действием за 3 ОД. Персонаж выбирает до 6 враждебных целей, но за каждых двух врагов он также должен добавить в список целей себя или союзника. Все цели (включая ассасина или его союзников) получают КЭ урона ядом.

Невидимка

(Простой/Трюки)

Когда противник собирается атаковать свободно стоящего ассасина в ближнем или дальнем бою, тот может потратить 1 Трюк свободной реакцией, чтобы враг потерял его из виду. Противник должен атаковать другую цель и получить штраф -2 к этой атаке. Этот прием неприменим, если у врага нет других доступных целей, а также против площадных атак.

Воин Теней

(Составной/Трюки)

Персонаж прекрасно умеет передвигаться бесшумно и незаметно, темнота – его лучший друг. Он может применять следующие эффекты за Трюки, как только разучит их.

- **Как тень (начальный):** Персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам Скрытности.
- **Кульбит (базовый):** Потратив 1 Трюк перед проверкой уклонения или акробатики, можно получить бонус +3 к проверке.
- **Коварный удар (базовый):** Перед тем как атаковать врага, с которым он связан, персонаж может потратить 1 Трюк – это будет считаться атакой сзади, включая бонус +2 к броску и возможность использования талантов вроде Вероломства.
- **Выстрел в спину (базовый):** Перед тем как совершить дальнобойную атаку с использованием пистолета, арбалета или метательного ножа по связанному врагу, персонаж может потратить 1 Трюк, чтобы эта атака считалась атакой сзади, включая бонус +2 к броску и возможность использования талантов вроде Вероломства.
- **Исчезновение (базовый):** Когда персонаж связан с одним или несколькими противниками, он может потратить 1 Трюк свободным действием, чтобы разорвать все связки. Некоторые сильные враги могут сопротивляться этому, тогда потребуется сравнительная проверка АТЛ + УН (Скрытность) против ВСП врага. Освободившиеся противники, как правило, выбирают новую цель случайно в своем следующем ходу. Этот эффект неприменим, если у врагов нет других доступных целей.
- **Фланкирование (экспертный):** Персонаж может зайти за спину врага, чтобы в нужный момент ослабить его защиту, позволяя союзникам нанести удачный удар. Когда ассасин может совершить ближнюю атаку сзади, вместо этого нужно потратить 1 Трюк и 1 ОД, без проверок и урона. До конца раунда все ближние атаки союзников (но не самого ассасина), связанных с этим врагом, получают бонус к урону, равный изначальным ОД атаки. Этот эффект применим только раз в раунд и считается как одна из трех атак в раунд.
Например, после того как ассасин применил Фланкирование против врага, связанный с ним союзник может совершить атаку двуручным мечом за 3 ОД и получить +3 к урону. Другой союзник может передвинуться к этому же врагу, создать связку, и трижды атаковать рапирой за 1 ОД, получив +1 к урону каждой атаки.
- **Проникновение (экспертный):** Персонаж может тихо проникнуть во вражеский стан, потратив 1 Трюк перед атакой, тогда он может атаковать в ближнем бою любую цель даже если у кого-то из врагов стратегия Защищающий. Если у противников есть специальные способности, позволяющие перехватывать атаки, то нужно потратить еще 1 Трюк, чтобы преодолеть их.
- **Знание теней 1 (экспертный):** +1 Трюк.
- **Знание теней 2 (экспертный):** +1 Трюк.

ИНЖЕНЕР

Персонаж с архетипом Инженер занимается, в основном, созданием различных устройств и механизмов. Разные аппараты улучшают способности инженера и его союзников, а уникальные виды оружия и брони (уникаты) открывают новые стили боя. Хотя акцент в это архетипе сделан на поддержку союзников, он также может сражаться с врагами, метая бомбы и гранаты.

Инженер обладает уникальным ресурсом, Очками Конструктора (ОК), который тратится на создание различных механизмов. Потратив 1 ДСВ, персонаж получает число ОК равное (СНР + УН (Ремесло)) х3. Хотя аппараты и уникаты, произведенные за ОК, являются материальными предметами, но сами ОК считаются нематериальным ресурсом и потому не накапливаются, а обновляются.
Важно: ДСВ тратится на получение ОК, но не на создание аппаратов и уникатов, поэтому эти две активности можно совмещать в одном ДСВ.

Сумка с Прибамбасами
(Простой/Производство мат)

Персонаж всегда носит с собой множество мелких полезных вещиц или умеет мастерить их на месте из подручных материалов. Каждый раз, когда он тратит ДСВ на получение ОК, он может выбрать три небоевых навыка, основанных на СИЛ, СНР, АТЛ или ВСП. В любой момент можно дать себе или союзнику бонус от +1 до +3 к проверке любого из выбранных навыков, потратив от 1 до 3 ОК. В бою это считается свободной реакцией.

Конструктор
(Составной/Производство мат)

Персонаж умеет создавать различные аппараты и содержать их в рабочем состоянии. Каждый раз, когда он тратит ДСВ на получение ОК, он может потратить все или часть ОК на аппараты (т.е. их зарядку), чьи схемы известны ему после покупки эффекта. Каждый аппарат может быть использован только персонажем, которому он был вручен во время зарядки. В игре может быть несколько одинаковых аппаратов, но у каждого персонажа может быть только один аппарат каждого вида.
Снаряжение: Набор инструментов.

- **Ремесленник (начальный):** Персонаж получает бонус +2 ко всем проверкам Ремесла.
- **Боевые аппараты (базовый):** Можно производить держатели для оружия.
- **Защитные аппараты (базовый):** Можно производить защитные крепления.
- **Укрепляющие аппараты (базовый):** Можно производить аптечку и бронепластины.
- **Скоростные аппараты (базовый):** Можно производить быстрый доступ.

- **Аппараты поддержки (экспертный):** Можно производить поддержку движения и систему линз.
- **Кустарное производство (экспертный):** При получении ОК можно отложить до 10 ОК в запас. В любой момент инженер может потратить их на доступные ему аппараты.
- **Знание инженерии 1 (экспертный):** +6 ОК.
- **Знание инженерии 2 (экспертный):** +6 ОК.

Список аппаратов

Инженер не производит новые аппараты каждый день, а тратит свободное время на поддержание их в хорошем состоянии. Каждый аппарат работает лишь некоторое число раз, у него есть свой счетчик вложенных в него ОК, после истечения которых его нельзя использовать до зарядки в свободное время.

- **Держатель для оружия**: нужно вложить до 15 ОК в любое оружие (но не уникат), перед проверкой атаки этим оружием можно потратить от 1 до 3 ОК, чтобы получить бонус от +1 до +3 к проверке.
- **Защитное крепление**: нужно вложить до 15 ОК в оружие или щит (но не уникат), перед проверкой защиты этим оружием или щитом можно потратить от 1 до 3 ОК, чтобы получить бонус от +1 до +3 к проверке.
- **Бронепластины**: нужно вложить до 15 ОК в аппарат, чтобы получить 1 временную ЕЗ за каждые 2 ОК. Эти ЕЗ не пропадают со временем.

- **Аптечка**: нужно вложить до 15 ОК в аппарат, перед проверкой навыка Первой Помощи можно потратить любое число ОК, чтобы восстановить на 1 ЕЗ больше за каждые 2 ОК.
- **Быстрый доступ**: нужно вложить до 15 ОК в аппарат, перед применением оружия или предмета можно потратить 5 ОК, чтобы уменьшить стоимость действия в ОД на -1 (минимум 1 ОД), раз в раунд.
- **Поддержка движения**: нужно вложить 6 ОК в аппарат, его владелец получает 1 временный Трюк, который тратится первым и не восстанавливается.
- **Система линз**: нужно вложить 6 ОК в аппарат, его владелец получает 1 временную Идею, которая тратится первой и не восстанавливается.

Уникаты

(Составной/Производство мат)

Персонаж может создавать уникальное и инновационное оружие и броню (уникаты) и содержать их в рабочем состоянии. Каждый раз, когда он тратит ДСВ на получение ОК, он может потратить все или часть ОК на уникаты (т.е. их зарядку), чьи схемы известны ему после покупки эффекта. Уникат создан на базе какого-то оружия/брони, его свойства соответствуют основе во всем, что не указано в описании униката. Каждый уникат существует лишь в одном экземпляре, но при зарядке можно менять тип оружия/брони основы. Уникат можно передавать другим персонажам только до активации.
Снаряжение: Набор инструментов.

- **Экспертиза (начальный):** Персонаж может изучать инженерные, архитектурные и механические объекты при помощи проверки ИНТ + УН (Эрудиция) за небольшое время.
- **Полуторный меч (базовый):** Можно создать полуторный меч.
- **Канал для яда (базовый):** Можно создать канал для яда.
- **Прыжковые пружины (базовый):** Можно создать прыжковые пружины.
- **Модульная броня (базовый):** Можно создать модульную броню.
- **Посеребренный клинок (экспертный):** Можно создать посеребренный клинок.
- **Опасное ружье (экспертный):** Можно создать опасное ружье.
- **Знание инженерии 1 (экспертный):** +6 ОК.
- **Знание инженерии 2 (экспертный):** +6 ОК.

Список уникатов

Скорее всего все уникаты созданы задолго до приключения, свободное время тратится на поддержание их в хорошем состоянии. Чтобы использовать уникат, его нужно активировать во время боя свободной реакцией. Уникат остается активен до конца схватки, после чего его нельзя снова активировать и использовать до зарядки в свободное время.
Все уникаты стоят 15 ОК.

- **Полуторный меч**: этот меч считается одновременно и рубящим, и тяжелым оружием, поэтому его можно использовать с навыками и талантами обоих типов. Базовый урон 5, стоимость ОД 2. Основа - тяжелое или рубящее оружие.
- **Канал для яда**: оружие с таким каналом можно смазывать ядом так же, как кинжалы, кроме того, его атаки игнорируют 1 ПБ. Основа - фехтовальное или рубящее оружие.
- **Прыжковые пружины**: пока уникат активен, можно совершать прыжки за действие 1 ОД, чтобы разорвать все связки, а также получить бонус +3 к броскам акробатики и уклонения до конца раунда. Основа – легкая или средняя броня.
- **Модульная броня**: эта броня может быстро менять свою тяжесть и защищенность. При активации униката и в каждой фазе ИНИ 0 можно выбрать соотношение ПБ/ОД как 3/3, 2/4 или 1/5. Основа – средняя или тяжелая броня.
- **Посеребренный клинок**: это оружие получает бонус к урону, равный ОД атаки, когда используется против сверхъестественных существ. Кроме того, его атаки игнорируют устойчивость к физическим атакам и могут быть направлены на нематериальных врагов. Основа – любое оружие ближнего боя.
- **Опасное ружье**: при каждом выстреле из этого оружия кидается КК. Стрелок теряет 1 ЕЗ за каждый символ, но получает +2 к урону за каждый символ. Если при выстреле использовался особый боеприпас, то он также получает бонус +1 к результату кубика (КК или КЭ). Основа – мушкет или ружье.

Бомбомет

(Простой)

С этим талантом инженер может использовать специальное устройство для метания бомб, которое позволяет бросать снаряды дальше и подрывать их в удобный момент, благодаря чему они наносят больше повреждений и накрывают большую площадь. При покупке таланта персонаж получает бомбомет и навык обращения с ним на УН 0, он улучшается так же, как любой другой. Выстрел из бомбомета требует 3 ОД, тип 2, базовый урон 4.
Снаряжение: Бомбомет.

Изготовление Бомб

(Составной/Производство мат)

Используя этот талант и лабораторию, персонаж может создавать бомбы для себя и союзников. Для этого нужно потратить 1 ДСВ и получить число бомб, равное (ИНТ + УН (Эрудиция))/2 (округление вниз). Схемы бомб становятся известны персонажу после покупки соответствующего эффекта.
Бомбы используются так же, как любое дальнобойное оружие. При метании бомбы руками нужно сделать проверку навыка Метание и потратить 2 ОД, тип 2, базовый урон 1. Для атаки бомбометом нужен навык Бомбомет, 3 ОД, тип 2, базовый урон 4.
Снаряжение: Мобильная лаборатория.

- **Метатель (начальный):** Персонаж получает бонус +1 к проверкам навыка Метание, когда использует его для метания бомб.
- **Гранаты (базовый):** Можно изготовлять разрывные и метательные гранаты.
- **Светодымовые бомбы (базовый):** Можно изготовлять световые бомбы и дымовые завесы.
- **Мощные бомбы (базовый):** Можно изготовлять зажигательные и кислотные бомбы.
- **Специальные бомбы (базовый):** Можно изготовлять туманные и шоковые бомбы.
- **Быстрый выстрел (экспертный):** Потратив 1 Идею перед атакой из бомбомета, можно уменьшить ОД атаки на -1.
- **Точный подрыв (экспертный):** Потратив 1 Идею перед атакой из бомбомета, можно получить +1 к результату броска каждого КК.
- **Знание бомб 1 (экспертный):** При изготовлении бомб персонаж получает на 1 бомбу больше.
- **Знание бомб 2 (экспертный):** При изготовлении бомб персонаж получает на 1 бомбу больше.

Список бомб

Бомбы могут атаковать одну цель или иметь площадной эффект. Целевые бомбы сначала наносят обычный урон (базовый урон + успехи), который сокращается броней цели, после чего срабатывает эффект бомбы. Если бомба имеет площадной эффект, то она не наносит обычного урона, но ее эффект распространяется на число целей, равное успехам при броске – до 3 целей при броске руками и без ограничений при использовании бомбомета.

- **Метательная граната**: наносит одной цели обычный урон, после чего бросаются два КК, цель получает 1 огненного урона за каждый символ.
- **Разрывная граната**: цели в зоне поражения получают два КК огненного урона (+2 урона при стрельбе из бомбомета).
- **Световая бомба**: цели в зоне поражения получают уровень Осложнения равный броску КК, слабое ослепление.
- **Дымовая завеса**: закрывает персонажа и всех его союзников дымом, все дальнобойные атаки по ним до конца раунда получают штраф равный броску КК, не действует не площадные атаки.
- **Зажигательная бомба**: наносит одной цели обычный урон, после чего бросается КК, цель получает 1 уровень Внешних Повреждений за каждый символ (урон огнем).
- **Кислотная бомба**: наносит одной цели обычный урон, после чего бросается КК, цель теряет 1 ПБ за каждый символ. Подробнее об эффекте кислоты см. «Кислотные повреждения» в боевых правилах.
- **Туманная бомба**: эту бомбу можно бросить под ноги себе или союзнику действием за 1 ОД, чтобы разорвать число связок, равное броску КК.
- **Шоковая бомба**: наносит одной цели обычный урон, после чего бросается КК, цель получает 1 уровень Паралича за каждый символ.

ЖРЕЦ

Архетип Жреца характеризует персонажа, чья глубокая вера и исключительные знания помогают ему добиваться выдающихся эффектов. Это может быть священник, шаман или знахарь, который использует свои внутренние силы и нетрадиционные практики, чтобы лечить и поддерживать союзников.

Предсказание
(Простой/Производство немат)

Обращаясь к высшим силам, духам или звездам, жрец умеет предсказывать судьбу и направлять союзников. Потратив 1 ДСВ, персонаж получает число очков удачи, равное (ВОЛ + УН (Эрудиция))/2 (округление вниз). Как только персонаж или его союзник сделал любую проверку, можно потратить 1 очко, чтобы перебросить все кубики заново и выбрать лучший результат. Очко удачи можно потратить только до переброса за ЕМ/ЕД и применение Вдохновения.

Медикус
(Простой)

Персонаж умеет обращаться с лекарствами, травами и медицинскими принадлежностями. Все его броски первой помощи совершаются с мастерством (4-ки считаются за успех).

Альтернативная Медицина
(Составной/Идеи)

Персонаж обладает экстраординарными медицинскими навыками, что открывает перед ним множество возможностей. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.

- **Хорошее здоровье (начальный):** Каждый раз, когда персонаж получает первую помощь, он восстанавливает на 1 ЕЗ больше.
- **Крепкая перевязка (базовый):** Перед проверкой первой помощи персонаж может потратить 1 Идею и восстановить на +2 ЕЗ больше (это число не умножается на число ячеек ПП при использовании эффекта Наложение рук).
- **На скорую руку (базовый):** Перед проверкой первой помощи (все равно для какой цели) персонаж может потратить 1 Идею и сократить стоимость действия на 1 ОД.
- **Панацея (базовый):** Перед проверкой первой помощи персонаж может потратить 1 Идею и за каждые 2 успеха снизить уровень Осложнения, Паралича, Внешних или Внутренних Повреждений у цели на 1. Это действие не восстанавливает ЕЗ, но все еще тратит ячейку МП.
- **Мотивирующее лечение (базовый):** Перед проверкой первой помощи персонаж может потратить 1 Идею – вместе с лечением пациент получает 1 Вдохновение.

- **Наложение рук (экспертный):** Перед проверкой первой помощи персонаж может потратить 1 Идею и решить, сколько ячеек ПП пациента зачеркнуть. Пациент восстанавливает ЕЗ согласно числу успехов, но за каждую потраченную ячейку ПП. Жрец не может использовать этот эффект на себя. Например, зачеркнув 3 ячейки и выбросив 4 успеха, жрец может восстановить союзнику сразу 12 ЕЗ.
- **Святая медицина (экспертный):** *(F)* Обычно у каждого персонажа есть 2 ячейки ПП и 4 ячейки МЛ в день. Жрец может бесплатно превратить 1 ячейку МЛ в 1 ячейку ПП, в бою это действие за 2 ОД. Это можно сделать не более раза в день для каждого персонажа. При обновлении ячеек они возвращаются в первоначальное состояние.
- **Знание медицины 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Знание медицины 2 (экспертный):** +1 Идея.

Святые Ауры
(Составной/Идеи)

Обращаясь к богам, духам или даже фокусам, жрец способен накладывать на себя и союзников особые защитные ауры. Аура не имеет оптического эффекта, но ее носитель всегда знает ее действие. Каждый персонаж может носить только одну ауру одновременно, при наложении на него другой ауры старая тут же исчезает. В ином случае аура действует до конца битвы, также ее можно снять свободной реакцией. Ауры неприменимы вне боя.

- **Оберег (начальный):** Если персонаж не застигнут врасплох, он начинает бой с аурой, которая дает ему число временных ЕЗ равное его Воле. Эта аура не может быть перенесена или аннулирована.
- **Аура защиты (базовый):** Потратив 1-2 Идеи действием за 1 ОД, персонаж накладывает на себя или союзника ауру. Владелец ауры получает 3 временных ЕЗ за каждую Идею. Эти ЕЗ не пропадают со временем, но исчезают, если на персонажа накладывают другую ауру.
- **Аура помощи (базовый):** Потратив 1 Идею действием за 1 ОД, персонаж накладывает на себя или союзника ауру. В каждой фазе ИНИ 0 аура снимает с владельца 1 уровень Осложнения, Паралича, Внешних или Внутренних Повреждений (каждый раунд можно выбирать разные воздействия). Аура не действует против длительных состояний.
- **Аура силы (базовый):** Потратив 1 Идею действием за 1 ОД, персонаж накладывает на себя или союзника ауру. В каждой фазе ИНИ 0 аура дает владельцу 1 ЕМ или 1 ЕД.
- **Аура стихий (базовый):** Потратив 1 Идею действием за 1 ОД, персонаж накладывает на себя или союзника ауру. Пока аура действует, если ее владелец получает огненные, ледяные, электрические или кислотные повреждения (от атак или длительных воздействий), они сокращаются на КК.
- **Аура святости (экспертный):** Потратив 2 Идеи действием за 1 ОД, персонаж накладывает на себя или союзника ауру. Пока аура действует, сверхъестественные существа не могут иметь связку с ее владельцем, и он получает автозащиту [-2] против всех ближних сверхъестественных существ.
- **Контроль аур (экспертный):** *(F)* Действием за 1 ОД персонаж может перенести ауру, наложенную на него самого или союзника, на другого персонажа, не тратя Идей (в случае Ауры защиты новый владелец получает только оставшиеся к этому моменту ЕЗ), либо просто аннулировать эту ауру, получив взамен 1 Вдохновение, которое можно тут же передать персонажу, с которого была снята аура.
- **Знание аур 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Знание аур 2 (экспертный):** +1 Идея.

Озарение

(Простой)

Жрец способен направлять действия союзников, даруя им внезапное озарение. Во время боя он может использовать реакцию за 1 ОД, чтобы дать любому союзнику 1 Трюк или 1 Идею, потратив его ячейку МЛ. На каждого персонажа это можно применить не более двух раз за бой. Это кратковременный эффект, который неприменим вне боя.

РЕВНИТЕЛЬ

Ревнитель – это персонаж, который решительно защищает свои убеждения и своих друзей от врагов и опасностей. Неважно, сражается он за бога или за лучший мир, но эта вера помогает ему выдерживать огромные повреждения и яростно бросаться в бой. Этот архетип направлен, прежде всего, на защиту союзников, но он делает это агрессивно и целенаправленно.

Заступник
(Простой)

Персонаж всегда готов оказаться рядом с другом, чтобы взять его под защиту. Каждый раз, когда противник атакует его союзника, ревнитель может применить защиту (уклонение, блокирование или парирование) против этой атаки вместо союзника, сам союзник не может защищаться от этой атаки. Эта защита ничем не отличается от обычной, кроме того, что результат атаки (если она не поглощена полностью) применяется к союзнику, а не к ревнителю. Этот талант неприменим, если ревнитель связан с 4 и более врагами, если он не может передвигаться (см. Обездвиживание), или если применен площадной эффект.
Важно: целью атаки все еще считается оригинальная цель, а не ревнитель.
Снаряжение: Щит.

Твердыня
(Составной/Трюки)

Персонаж умеет терпеть боль и игнорировать серьёзные раны, что помогает ему долго оставаться в бою. Он может применять следующие эффекты за Трюки, как только разучит их.
Снаряжение: Любая броня на выбор.

- **Неутомимость (начальный):** Независимо от уровня Паралича персонаж всегда имеет хотя бы 1 ОД в раунд.
- **Упорство (базовый):** Получив урон от вражеской атаки, можно потратить 1-2 Трюка, чтобы проигнорировать 3-6 урона. Вторичные эффекты атаки по-прежнему работают. Раз в раунд.
- **Выдержка (базовый):** Получив 1 или более уровней Внутренних или Внешних Повреждений, можно потратить 1-2 Трюка, чтобы поглотить 2-4 уровня. Раз в раунд.
- **Бессмертный (базовый):** Если после учета брони, поглощающих способностей и т.д., вражеская атака все еще наносит большой урон, персонаж может потратить 1 Трюк – он потеряет только 8 ЕЗ независимо от урона, нанесенного этой атакой. Раз в раунд.
- **Щитоносец (базовый):** Обычно персонаж может применять блокирование щитом только раз в раунд. Ревнитель может применять щит чаще, тратя по 1 Трюку на каждое применение после первого.

- **Крепкое здоровье (экспертный):** *(F)* Купив этот эффект, персонаж получает еще одну ячейку Первой Помощи (их становится 3).
- **Невозмутимость (экспертный):** *(F)* Обычно, когда ЕЗ персонажа опускаются ниже нуля, он не может пользоваться Трюками и Идеями. Имея этот эффект, ревнитель может использовать Трюки и Идеи даже с отрицательным числом ЕЗ.
- **Знание боли 1 (экспертный):** +1 Трюк.
- **Знание боли 2 (экспертный):** +1 Трюк.

Мученик
(Простой)

Ревнитель готов пожертвовать собой, чтобы спасти друзей. Когда противник атакует его союзника и наносит ему урон, персонаж может получить половину этого урона вместо союзника. Имеется в виду урон после защиты, но до учета брони, поэтому сам персонаж не может использовать защиту, но использует броню. На каждого союзника этот талант можно применить только раз за раунд.
Важно: целью атаки все еще считается оригинальная цель, а не ревнитель.

Надежная Охрана
(Составной/Идеи)

Персонаж умело вмешивается в сражение врагов с его союзниками, перенаправляя их внимание на

себя. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.

- **Укрепление (начальный):** Если персонаж не застигнут врасплох, он получает 3 временных ЕЗ в начале каждой битвы, они пропадают в фазе ИНИ 0.
- **Рокировка (базовый):** Когда его союзник связан с врагом, персонаж может потратить 1 Идею свободным действием, чтобы разорвать эту связку и самому связаться с этим врагом.
- **Павеза (базовый):** Потратив 1 Идею действием за 2 ОД, персонаж может создать вражеским стрелкам помеху, при условии, что он не использовал щит в этом раунде. Вражеские дальнобойные атаки получают штраф, равный навыку Владение щитом ревнителя, до конца раунда. Однако персонаж не может использовать щит до конца раунда (в том числе используя другие таланты). Этот эффект не применим против площадных атак.
- **На амбразуру (базовый):** Потратив 1 Идею свободной реакцией в тот момент, когда противник применяет повреждающий площадной эффект, можно закрыть союзников своим телом. Персонаж обязательно включается в список целей и может добровольно увеличить полученный им урон на число от 1 до 3, но урон, полученный его союзниками, снижается на то же число. Это затрагивает эффекты типа конус или кольцо, область может быть исключением.
- **Мститель (базовый):** Когда персонаж получает урон от вражеской атаки (до брони) без площадного эффекта, он может потратить 1 Идею, чтобы нанести этому врагу половину от полученного урона. Следующая атака врага должна быть направлена на персонажа, если это возможно. Раз в раунд.
- **Вызов (экспертный):** Персонаж может потратить 1 Идею свободной реакцией и выбрать свободного врага. Этот враг должен направить против персонажа все атаки, заклинания и прочие повреждающие эффекты в своей следующей фазе ИНИ. Если он применяет площадной эффект, то должен выбрать персонажа в качестве одной из целей.
- **Мастерская защита (экспертный):** *(F)* Когда ревнитель, используя талант Заступник, совершает проверку уклонения, блокирования или парирования для защиты союзника, он делает эту проверку с мастерством (4-ки считаются за успех).
- **Охранник 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Охранник 2 (экспертный):** +1 Идея.

Защитная Тактика

(Простой/Производство немат)

Персонаж проводит много времени в тренировках, изучая наиболее эффективные с точки зрения защищенности способы поведения на поле боя.
Потратив 1 ДСВ, персонаж получает число очков защиты, равное (АТЛ + УН (Обнаружение))/2 (округление вниз). В начале боя и в фазе ИНИ 0 он может потратить 1 очко, чтобы дать себе или союзнику 4 временных ЕЗ, которые пропадают в следующей фазе ИНИ 0. За один раунд можно использовать любое число очков, но не более одного на персонажа (что не мешает применять несколько очков на одного персонажа в разных раундах).

ФЕХТОВАЛЬЩИК

Персонаж с архетипом Фехтовальщика прекрасно владеет легким холодным оружием, используя его для выполнения неожиданных маневров и интересных трюков, включая фехтование одновременно двумя руками. Он способен наносить множество молниеносных атак, быстро побеждая отдельных противников.

Фехтовальное Мастерство
(Простой)

Персонаж мастерски умеет обращаться с легким и фехтовальным оружием, будь то рапира, шпага или дага. Все его броски атаки с использованием фехтовального оружия или кинжалов совершаются с мастерством (4-ки считаются за успех).
Снаряжение: Фехтовальное оружие или кинжал на выбор.

Дуэлянт
(Простой)

Персонаж умело концентрируется на сражении с одним противником. Когда он связан ровно с одним врагом, все его атаки по этому врагу получают +1 автоматический успех, если используется фехтовальное оружие, кинжалы или пистолет. Он также получает +1 автоматический успех ко всем проверкам парирования атак этого врага.

Шпажист
(Составной/Трюки)

Персонаж хорошо обращается с фехтовальным оружием, таким как рапиры, легкие сабли и т.д. Он может применять следующие эффекты за Трюки, как только разучит их.
Снаряжение: Фехтовальное оружие.

- **Всегда готов (начальный):** Когда персонаж начинает бой с фехтовальным оружием в руках, он получает +1 к ИНИ до конца боя.
- **Натиск (базовый):** Обычно ИП не могут делать больше 3-х атак за раунд. Потратив 1 Трюк, фехтовальщик может выполнить 4-ую атаку, если для всех атак используется фехтовальное оружие.
- **Слабая точка (базовый):** Потратив 1 Трюк перед атакой фехтовальным оружием, можно проигнорировать 2 ПБ цели для этой атаки. За каждое очко практики можно проигнорировать еще 2 ПБ.
- **Рипост (базовый):** Когда персонаж связан с противником, он может нанести ему упреждающий удар – потратив 1 Трюк вне своего хода, он может выполнить обычную атаку фехтовальным оружием по этому врагу за реакцию, а не действие.
- **Атака броском (базовый):** Потратив 1 Трюк, персонаж может метнуть фехтовальное оружие во врага – это дальнобойная атака с типом 1, все параметры соответствуют обычной атаке фехтовальным

оружием. Персонаж автоматически подбирает это оружие в фазе ИНИ 0 или при связке с этим врагом.

- **Финт (экспертный):** Будучи связанным с одним или несколькими противниками, персонаж может действием за 1 ОД потратить 1 Трюк, чтобы путем отвлечения разорвать связку с одним из них. Этот маневр не наносит урона, но считается за атаку фехтовальным оружием.
- **Удар в вену (экспертный):** Перед атакой фехтовальным оружием можно потратить 1 Трюк и бросить КК вместе с атакой. Базовый урон атаки равен 0, но цель получает 1 уровень Внутренних Повреждений за каждый символ. За каждое очко практики можно получить +1 к КК. Этот эффект неприменим против врагов без жизненно важных органов (конструкты, растения, нежить).
- **Знание шпаги 1 (экспертный):** +1 Трюк.
- **Знание шпаги 2 (экспертный):** +1 Трюк.

Вооружен до Зубов
(Составной/Трюки)

Персонаж отлично владеет техникой боя с оружием в каждой руке. Он может применять следующие эффекты за Трюки, как только разучит их, когда использует два одноручных оружия.
Снаряжение: Два любых одноручных оружия.

- **Оружие при себе (начальный):** Персонаж всегда имеет наготове хотя бы одно оружие, поэтому первая его атака в бою получает бонус +2 к урону.

- **Двойной удар (базовый):** Персонаж может потратить 1 Трюк и провести две обычные атаки двумя оружиями ближнего боя против одной или двух связанных с ним целей. Обе атаки получают бонус +2 к проверке. За каждое очко практики можно увеличить бонус на +2.
- **Дезориентация (базовый):** Персонаж может потратить 1 Трюк и провести две обычные атаки двумя оружиями ближнего боя против одного врага – если обе атаки успешны, то кидается КК, враг получает 1 уровень Осложнения за каждый символ.
- **Цепь атак (базовый):** Если в течение раунда персонаж поочередно атакует двумя разными оружиями, то потратив 1 Трюк перед второй атакой, он может получить бонус +3 к урону для этой атаки.
- **Перекрестное парирование (базовый):** Обычно при парировании фехтовальным оружием, персонаж получает штраф за связки с врагами. Потратив 1 Трюк перед парированием, он может проигнорировать этот штраф и вместо этого получить бонус +3 к проверке.
- **Вентилятор (экспертный):** Персонаж может потратить 1 Трюк и совершить атаку двумя одноручными оружиями ближнего боя за 2 ОД – атака попадает по числу связанных целей равному числу успехов, каждая цель получает ровно 5 урона. Свободный персонаж может ворваться в ряды врагов, чтобы атаковать несвязанные с ним цели, за +1 ОД к атаке, но после этого все атакованные цели окажутся связанными с персонажем. За каждое очко практики можно увеличить урон на +1.
- **Град ударов (экспертный):** Персонаж может потратить 1 Трюк, чтобы обрушить на одного врага целый град ударов. Требуется обычный бросок атаки одноручным оружием ближнего боя за 3 ОД (не уменьшается), число успехов показывает число ударов (максимум до 5), каждый наносит ровно 5 урона. Броня цели сокращает урон он каждого удара отдельно. Например, выкинув 4 успеха, персонаж наносит цели с ПБ 2 суммарно 12 урона (4 удара по (5 – 2) урона каждый). Этот маневр считается за одну атаку.
- **Амбидекстр 1 (экспертный):** +1 Трюк.
- **Амбидекстр 2 (экспертный):** +1 Трюк.

Фехтовальная Практика

(Простой/Производство немат)

Искусство фехтования требует способности вовремя выбирать момент для атаки для максимальной эффективности, поэтому даже опытные бойцы регулярно тренируют свои навыки.

Потратив 1 ДСВ, персонаж получает число очков практики, равное (ВСП + УН (Обнаружение))/2 (округление вниз). Во время боя персонаж способен усиливать некоторые эффекты (Слабая точка, Удар в вену, Двойной удар, Вентилятор) – перед тем как совершить маневр, можно потратить 1 или 2 очка и получить бонус, указанный в описании эффекта. Например, эффект Слабая точка может проигнорировать 4 или даже 6 ПБ при трате 1 или 2 очков соответственно.

СТРАТЕГ

Пока одни дерутся в гуще сражения, другие держатся позади и следят за ходом битвы, направляя своих союзников в нужную сторону. Стратег выполняет функции советчика, помощника, мотиватора и лидера. Способности этого архетипа целиком направлены на поддержку и усиление союзников.

Вдохновение

(Простой/Производство немат)

Персонаж умеет вдохновлять своих товарищей перед предстоящей битвой напутственными речами и грамотным планированием. Потратив 1 ДСВ, персонаж получает число Вдохновений, равное (ВОЛ + УН (Красноречие)). Только стратег может передавать эти Вдохновения другим персонажам, в бою это реакция за 1 ОД, за которую можно передать 1 или 2 Вдохновения одному союзнику.
Подробнее об использовании Вдохновения см. в разделе Вдохновение правил повествования.

Координация

(Простой)

Внимательно наблюдая за противниками, персонаж замечает бреши в их защите и выбирает удачный момент для атаки. В начале каждого раунда он может отметить одного врага - до конца раунда все атаки по этому врагу получают бонус +1 к урону (кроме площадных атак). Каждого врага можно отметить только раз за битву, независимо от числа персонажей с таким талантом.

Лидерство

(Составной/Идеи)

Персонаж ведет союзников в бой, мотивируя их собственным примером и указывая правильные моменты для атаки. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.

- **Оратор (начальный):** Персонаж получает бонус +1 ко всем проверкам Красноречия.
- **Мотивация (базовый):** Когда союзник готовится совершить атаку, стратег может мотивировать его, потратив 1 Идею или 1 Вдохновение свободной реакцией. Союзник получает бонус +2 к атаке. Если стратег связан с хотя бы одним врагом, бонус увеличивается до +4.
- **Перенаправление (базовый):** Когда союзник побеждает противника, связанного с персонажем, он может потратить 1 Идею или 1 Вдохновение свободной реакцией. Союзник тут же делает свободную атаку с базовым уроном 0 по другому врагу. Эта атака учитывается в лимите атак (до трех за раунд).
- **Эпицентр (базовый):** Когда союзник готовится совершить атаку, наносящую урон по площади, персонаж потратить 1-2 Идеи свободной реакцией. Урон возрастает на 1 за каждую Идею. Раз в раунд.

- **Правильный момент (базовый):** Персонаж может потратить 1 Идею свободной реакцией перед тем, как его союзник применит способность, требующую броска КК для определения уровня длительного воздействия. Союзник кидает КК дважды и выбирает лучший результат.
- **Железная воля (экспертный):** *(F)* Воля персонажа крепка как сталь, все его броски Силы Духа совершаются с мастерством (4-ки считаются за успех). Когда союзник совершает проверку Силы Духа для сопротивления, можно потратить 1 Идею свободной реакцией и дать ему бонус к проверке равный собственному УН (Сила Духа).
- **Энтузиазм (экспертный):** *(F)* Вдохновляющие речи персонажа способны вселить в его союзников энтузиазм в любой ситуации. Свободной реакцией он может тратить Вдохновения на снижение уровня любого состояния как 1 к 1, как для себя, так и для союзника.
- **Лидер 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Лидер 2 (экспертный):** +1 Идея.

Продвинутая Тактика

(Составной/Идеи)

Персонаж умеет использовать преимущества местности, свойства оружия и навыки союзников, чтобы добиваться тактического преимущества. Он может применять следующие эффекты за Идеи, как только разучит их.

- **Оценка (начальный):** Перед началом боя персонаж успевает быстро оценить вражескую защиту – один из врагов (по выбору) получает -1 к ПБ на первый раунд боя.
- **Замешательство (базовый):** Когда враг совершает атаку по союзнику, персонаж может потратить 1 Идею свободной реакцией, чтобы быстро предупредить его об опасности – враг должен перебросить свою атаку и использовать второй результат.
- **На опережение (базовый):** Персонаж может заранее просчитать развитие ситуации на поле боя и подготовить союзников. Реакцией за 1 ОД он может дать союзнику бонус +3 к ИНИ, если тот еще не начал свой ход. Этот эффект требует времени на наблюдение, поэтому неприменим в первом раунде сражения.
- **Тактическое отступление (базовый):** Когда союзник связан с врагами, персонаж может потратить 1 Идею реакцией за 1 ОД – союзник немедленно разрывает все связки.
- **Отклонение (базовый):** Когда противник передвигается к персонажу или его союзнику, чтобы атаковать в ближнем бою, можно потратить 1 Идею реакцией за 1 ОД, чтобы перенаправить удар – противник выбирает другую цель.
- **Преодоление (экспертный):** Когда союзник попадает под действие эффекта, накладывающего состояние, персонаж может дать ему ценные указания, как частично избежать этого эффекта. Стратегу нужно потратить 1 Идею реакцией за 1 ОД, когда союзник получает 1 или более уровней Осложнения, Паралича, Внутренних или Внешних Повреждений, чтобы поглотить число уровней воздействия равное броску КК. Раз в раунд.
- **Второе дыхание (экспертный):** Когда у союзника не остается ЕД или ЕМ, персонаж может помочь ему восстановить силы, потратив 1 Идею реакцией за 1 ОД – союзник кидает КК и получает по 1 ЕМ или ЕД за символ. На каждого союзника это применимо только раз в день.
- **Знание тактики 1 (экспертный):** +1 Идея.
- **Знание тактики 2 (экспертный):** +1 Идея.

Перегруппировка

(Простой)

Этот талант можно применить один раз за битву в любой фазе ИНИ 0. Каждый персонаж в группе может один раз передать любому союзнику либо 1-2 Трюка, либо 1-2 Идеи из своего запаса. Каждый персонаж может получить Трюки и Идеи от разных союзников, но не более 2 единиц суммарно. Например, персонаж А может передать 1 Трюк персонажу Б, персонаж В также передает 1 Идею персонажу Б. Оба, А и В, больше не могут передавать ресурсы, Б получил 2 единицы и не может получить больше.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Уровень персонажа

В HeXXen 1733 ReXXmastered в качестве меры силы персонажей игроков используются уровни – чтобы сделать их развитие как можно более равномерным и сбалансированным.
Как правило, все ИП начинаются на первом уровне и увеличивают его на 1 при каждом повышении. В HeXXen 1733 ReXXmastered не используются очки опыта, вместо этого группа ИП получает повышение уровня при завершении какого-то важного этапа приключения. Но в целом, это полностью решение ведущего, когда ИП повышают уровень, в качестве ориентира рекомендуется выдавать новый уровень каждые 1-2 сессии, особенно в начале игры. Этот темп может меняться в зависимости от того, планирует ли ведущий длинную или короткую кампанию.

Повышение уровня

При повышении уровня персонаж может получить следующее:

- **Очки Талантов (ОТ):** При каждом повышении персонаж получает 3 ОТ, которые можно потратить на новые таланты.
- **Очки Навыков (ОН):** При каждом повышении персонаж получает 5 ОН, которые можно потратить на развитие навыков.
- **Атрибуты:** На каждом втором уровне персонаж получает 1 очко, чтобы повысить один из атрибутов по выбору.
- **Ресурсы:** Могут увеличиться из-за повышения атрибутов, навыков или покупки новых талантов.
- **Новый архетип:** На шестом уровне персонаж может выбрать третий архетип.

Очки Талантов

На каждом новом уровне, начиная со второго, персонаж получает 3 ОТ, которые может тут же потратить на новые таланты и эффекты составных талантов, либо сохранить все очки либо их часть.
1 ОТ: Начальный эффект составного таланта.
1 ОТ: Как только начальный эффект получен, можно покупать базовые и экспертные эффекты (имея 2 базовых) этого таланта, каждый эффект может быть куплен только один раз.
2 ОТ: Простой талант.
Персонаж может покупать таланты имеющихся у него архетипов, но по решению ведущего он может получить доступ к каким-то другим источникам талантов. Таким образом, уже на 1-ом уровне у персонажа есть выбор из 10 талантов, причем при желании он может покупать таланты из какого-то одного архетипа.

Очки Навыков

На каждом новом уровне, начиная со второго, персонаж получает 5 ОН, на которые может повышать УН любых навыков (как общих, так и оружейных).
1 ОН: Повысить навык с УН 0 до УН 1.
2 ОН: Повысить навык с УН 1 до УН 2.
3 ОН: Повысить навык с УН 2 до УН 3.
4 ОН: Повысить навык с УН 3 до УН 4.
Навык может повышаться только последовательно, уровень за уровнем, так, чтобы повысить навык Акробатика с УН 0 до УН 2, нужно потратить 3 ОН.
Как и ОТ, ОН можно сохранить.

Повышение атрибутов и ресурсов

На уровнях 2, 4, 6 и т.д. персонаж получает 1 очко, которое может вложить в любой атрибут, максимальный уровень каждого атрибута равен 6.
При повышении атрибута также повышаются связанные с ним ресурсы:

- ЕЗ +1 при повышении СИЛ и АТЛ на 1
- Трюки +1 при повышении СНР на 1
- Идеи +1 при повышении ИНТ на 1
- ИНИ +1 при повышении СНР и ВСП на 1
- ЕМ +1 при повышении (СИЛ + АТЛ) на 1
- ЕД +1 при повышении (ВСП + ВОЛ) на 1

Некоторые навыки также повышают ресурсы:

- ЕЗ +1 за каждый УН навыка Стойкость
- ИНИ +1 за каждый УН навыка Внимательность
- ЕМ +1 за каждые 2 УН навыков Акробатика и Игра Мускул
- ЕД +1 за каждые 2 УН навыков Обнаружения и Эрудиция

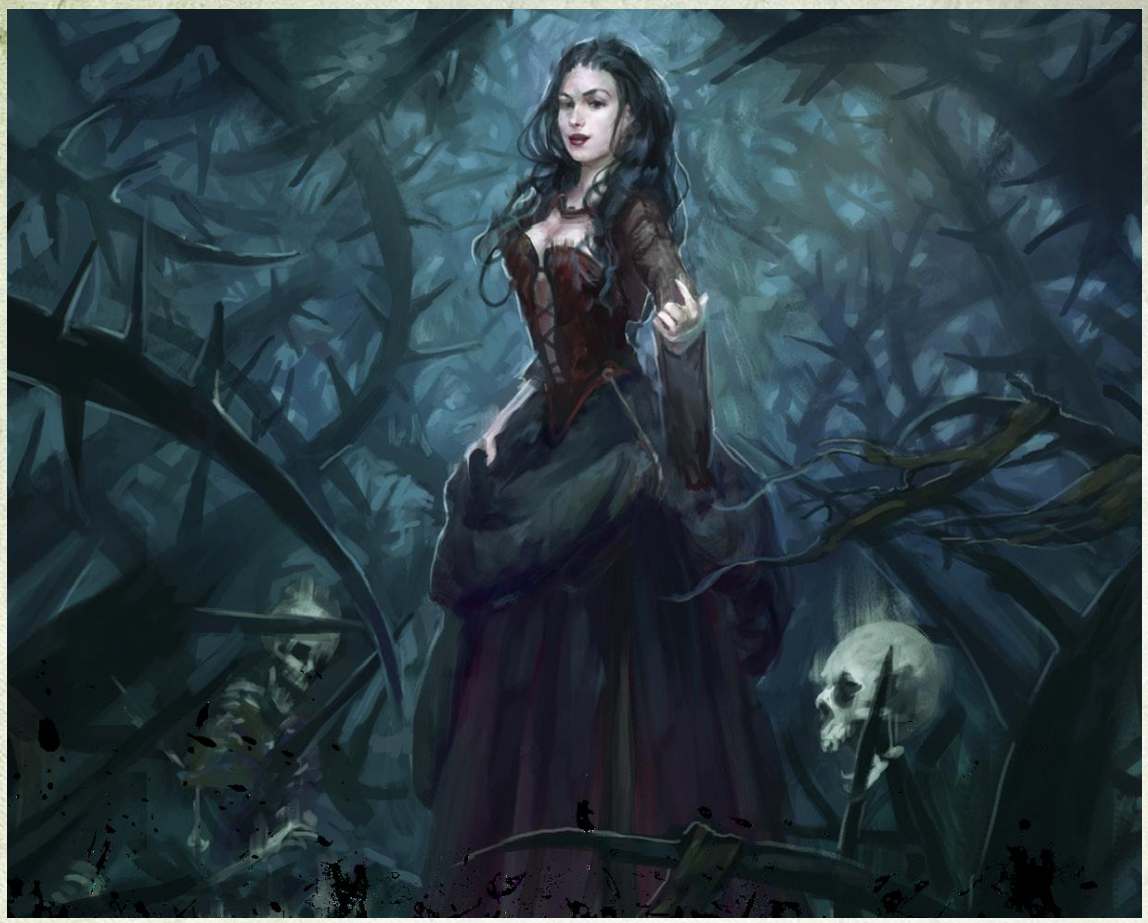
Трюки и Идеи могут быть повышены при покупке эффектов составных талантов, это всегда два последних экспертных эффекта в списке.

Ресурсы не могут повышаться напрямую.

Новый архетип

На первом уровне у каждого персонажа уже есть два архетипа. На шестом уровне он также может получить третий архетип, что позволяет ему сразу покупать таланты этого архетипа. Игрок может отложить выбор нового архетипа, если при получении 6-го уровня не определился, какой новый архетип он хочет.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Отличия НИП от ИП

В HeXXen есть ряд важных отличий НИП от ИП, которые позволяют ведущему управлять большим количество персонажей без больших проблем:

- **Нет реакций:** НИП не выполняют реакций, таких как уклонение или парирование, их повышенная защита обычно выражается через высокие значения ПБ и ЕЗ. Исключение составляют особые способности и стратегия Защищающий.
- **Нет очков действия:** НИП не имеют ОД, вместо этого они выполняют некоторое число действий.
- **Нет навыков:** в карточке НИП указано точное число кубиков, которое НИП бросают при совершении проверок, поэтому не нужно складывать атрибуты с другими значениями.
- **Нет предела атрибутов:** НИП могут иметь очень высокие значения атрибутов (в т.е. выше 6).
- **Нет ЕМ и ЕД:** НИП не могут использовать концентрацию при проверках, т.к. нет имеют ЕМ и ЕД.
- **Больше успехов:** хотя НИП совершают проверки так же, как ИП, они получают успехи не только за 5 и 6, но и за 4 на кубиках.
- **Нет отрицательных ЕЗ:** НИП выходят из боя, как только их ЕЗ опускаются до нуля.
- **Нет проверок сопротивления:** в ИНИ 0 НИП бросают один или несколько КК вместо навыков для сопротивления.

Описание НИП

Карточка НИП включает следующую информацию:

- Имя
- Уровень: показывает общую силу НИП и используется для расчета некоторых параметров. Важно отметить, что уровень НИП не соотносится с уровнем ИП напрямую.
- Атрибуты: у НИП нет никаких особых ограничений на показатели атрибутов, однако как правило у каждого НИП есть два главных атрибута с высокими значениями, а остальные с более низкими.
- ЕЗ: поскольку у НИП обычно нет реакций, и их ЕЗ не опускаются ниже 0, у них значительно больше ЕЗ, чем у ИП. Ведущий может использовать некое число, умноженное на количество ИП, как ЕЗ.
- Броня: человекоподобные противники имеют ПБ соответствующее носимой ими одежде и броне, другие существа могут иметь более высокий ПБ. Поскольку у НИП нет ОД, высокий ПБ не является для них недостатком.
- Инициатива: как и в случае с ИП, ИНИ у НИП равна СНР + ВСП. В случае равенства с ИП, НИП всегда совершают действия после ИП.
- Уровень сопротивления: в большинстве случаев этот показатель измеряется от 1 до 3 и показывает, насколько легко НИП снимают состояния и насколько сложно их парализовать.

- Стратегия: эта важная характеристика показывает, как НИП будет вести себя в бою, и сколько действия каких типов может совершить за раунд. Подробнее стратегии описаны ниже.
- Число действий разных типов: стратегия задает какие действия (ближние и дальние) и в каком количестве НИП может выполнить.
- Действия: здесь перечислены все доступные НИП действия (как правило, атаки) и их параметры, прежде всего тип (дальнее/ближнее), число кубиков (атрибут + уровень НИП), базовый урон и дополнительные эффекты. Слабые и многочисленные НИП могут иметь определенное число успехов вместо кубиков атаки.
- Способности: здесь перечислены все способности НИП, такие как заклинания и особые маневры, устойчивости и уязвимости и т.д. Список типичных способностей НИП дан ниже.
- Повествовательные способности: НИП порой обладают какими-то магическими умениями, напрямую редко используемыми в бою, но важными для сюжета, например, ясновидение, призыв существ или перемещение на большие расстояния. У них нет четких игромеханических правил.

Стратегии НИП

Глупый
Эти НИП — это практически пушечное мясо. Они просто двигаются на ИП, чтобы связать их и атаковать в ближнем бою. Ведущий может сразу передвинуть всех глупых НИП с одинаковой инициативой к ИП (создавая связку) и потом выполнить все атаки.
Глупые НИП равномерно распределяются между ИП по очереди, если ИП используют особые способности (такие как Телохранитель), то порядок не нарушается.
Глупые НИП, умеющие стрелять, остаются на месте и стреляют по ИП, равномерно распределяясь между ними.

Атакующий
Эти НИП бросаются на ИП и атакуют их в ближнем бою дважды, распределяюсь между ними так же, как глупые. Они используют дальнобойные атаки только в случае, если у них нет возможности атаковать в ближнем бою.

Обороняющийся
Эти НИП стоят и атакуют ИП в дальнем бою. Пока они остаются свободными, они совершают две дальнобойные атаки в раунд, равномерно распределяясь между ИП.
Будучи связанными с ИП, эти НИП совершают одну атаку ближнего боя. Если обороняющийся НИП вооружен пистолетом или подобным оружием, то он может использовать его только против связанного с ним ИП.

Защищающий
Эти НИП защищают более слабых и важных НИП, стоя спереди и совершая одну дальнобойную атаку в раунд. Чтобы атаковать в ближнем бою НИП, стоящих в заднем ряду, ИП сначала должен атаковать защищающего НИП (другими словами, защитник автоматически встает между ИП и другой целью).
Будучи связанными, защищающие НИП совершают две атаки ближнего боя.

Универсал
Эти НИП всегда могут совершить два действия в раунд, все равно, ближних, дальних либо их комбинации. Как правило, это лидеры или колдуны, применяющие тактику и стремящиеся вывести из строя наиболее опасных НИП. Ведущий может управлять ими как угодно по своему усмотрению.

Мощный универсал
Эти НИП очень сильны и могут совершать более двух действий в раунд.

Типичные способности НИП

В списке ниже перечислены наиболее популярные свойства, умения и способности, которыми могут обладать НИП, однако ведущий всегда может добавлять свои способности или модифицировать имеющиеся. Ведущему следует исходить из концепта противника при наделении его теми или иными способностями. Не стоит давать существу слишком много разнообразных способностей, лучше выбрать несколько, наиболее ярко и полно раскрывающих его образ и тактику, тогда оно получится более интересным и запоминающимся врагом.

Активная Защита (X): Существо способно защищаться от вражеских атак X раз в раунд. Это тот редкий случай, когда НИП выполняет Реакцию и бросает несколько кубиков на защиту. Ведущий может задать тип защиты, если это имеет значение (например, мастер меча может парировать ближние атаки, но не защищается от дальних).
Эту способность лучше всего давать только врагам с особыми умениями, так, щит подойдет рыцарю, а уклонение – стремительному Существу Ночи.

Всадник (X): Противник, сидящий верхом, для простоты обрабатывается как одна фигура. Лошадь просто дает владельцу некоторые преимущества, учитываемые в параметрах всадника. Он получает бонус +X к Е3 (+10 за ездовую лошадь, +20 за боевого коня). Всадник никогда не бывает связанным.

Внимательность (X): Это свойство позволяет НИП внимательно следить за своим окружением. Он не может быть атакован сзади до тех пор, пока связан менее чем с X противниками.

Поиск Укрытия (Х): Противник с такой способностью пытается найти укрытие, насколько это позволяет окружение, чтобы оттуда атаковать врагов дальнобойным оружием. Такие НПС получают автозащиту [-Х] против атак дальнего боя, пока стоят свободными.

Устойчивость (Х): Это свойство придает защиту от определенного типа повреждений: материальные повреждения, повреждения от огня, кислоты, холода или яда. Существо с Устойчивостью либо получает вдвое меньший урон, либо сокращает его на Х.

Стойкость (Х): Существа с таким свойством устойчивы к одному или нескольким типам долговременных воздействий (Осложнение, Паралич, Внешние или Внутренние Повреждения). В фазе ИНИ о существо автоматически снимает все уровни соответствующего воздействия (но после получения урона), и может использовать свои кубики сопротивления для других воздействий.

Иммунитет (Х): Многие существа полностью иммунны к определенным типам урона (см. Устойчивость) или длительных воздействий (см. Стойкость). Они не получают урона от соответствующего источника и, обычно, не подвержены побочным эффектам.

Хаотическое Поведение: Существа с хаотическим поведением редко остаются на одном месте. В фазе ИНИ о каждое такое существо бросает К6. При выпадении 5 или 6 оно разрывает все связки и выбирает новую цель случайным образом, при этом устанавливая связку с этой целью. Особо непоседливые существа могут каждый ход менять цель, без броска К6.
Это не считается действием, поэтому на существо в этот момент нельзя воздействовать способностями типа Телохранитель.

Фронтальная Защита (Х): Противник с такой защитой особенно хорошо защищен спереди, но уязвим сзади. Его показатель брони возрастает на Х против ближних атак от связанных с ним персонажей, а также против атак спереди и выстрелов от свободных персонажей. Эту защиту можно обойти, атаковав существо сзади или выстрелив в него, когда оно связано.

Дервиш (Х): Существа с этим свойством двигаются очень стремительно и могут совершить дополнительную атаку ближнего боя в раунд (как правило, естественным оружием типа когтей и зубов), что, однако, вынуждает его забыть о собственной безопасности. Раз в раунд такое существо может потратить Х ЕЗ и совершить еще одну атаку ближнего боя.

Могучий Удар (Х): Эта способность похожа на Дервиш – существо вкладывает всю силу в удар, открываясь для вражеских атак, поэтому перед атакой тратит Х ЕЗ, чтобы удвоить базовый урон атаки.

Атака Сзади (Х): В отличии от большинства НИП, противник с такой способностью может атаковать связанных персонажей сзади – такая атака не создает связки и получает бонус +Х к броску.

Замедление (Х): Атаки существа способны отбросить жертву или иным образом замедлить ее передвижение. Нужно провести обычную ближнюю или дальнюю атаку, но в случае попадания цель теряет Х очков инициативы в текущем раунде.

Мульти-атака (Х): Существо с таким свойством обладает несколькими атакующими конечностями или скорострельным оружием, поэтому может наносить множество атак за короткий промежуток времени. Вместо обычной одиночной атаки такое существо бросает кубики и совершает число атак, равное числу успехов (по-прежнему сокращается активной защитой цели), урон каждой атаки постоянен и равен Х. Броня цели сокращает урон каждой такой атаки, поэтому тяжелая броня особенно эффективна против мульти-атак.

Взрыв (Х): Маленькие приспешники Существ Ночи часто носят взрывчатые вещества внутри себя. Погибнув, такое существо взрывается, совершая атаку типа кольцо, которая наносит Х КК огненного урона (без воспламенения).
От взрыва нельзя защититься.

Берсерк (Х): Существо впадает в неистовство, когда теряет больше Х ЕЗ. Изменения в поведении и свойствах существа могут носить самый раз характер, это может быть еще одно действие, увеличение урона в ближнем бою или другое долговременное свойство по усмотрению ведущего. Изменения вступают в силу немедленно, т.е. считаются реакцией.

Скользкая Кожа (Х): Рубящие атаки скользят по коже существа, поэтому оно получает автозащиту [-Х] против атак тяжелым и рубящим оружием.

Дырявое Тело (Х): Тела таких существ экстремально тонкие или имеют множество дырок, это могут быть змеи, растительные существа, а также скелеты. Они имеют автозащиту [-Х] против всех атак, основанных на СНР, АТЛ или ВСП. Рубящие и магические атаки работают нормально.

Проворство (Х): Обычно это касается маленьких существ, которые являются настолько быстрыми и ловкими, что в них труднее попасть. Такие существа имеют автозащиту [-Х] против всех материальных атак. Аура бесполезна против заклинаний.

Зловонная Аура (Х): Персонаж, атакующий существо с этим свойством в ближнем бою, получает штраф -Х из-за невообразимого смрада.

Адаптивный Щит (Х): Противник прикрыт защитной аурой, магическим полем, каким-то упругим панцирем или другой особой защитой, которая

одинаково хорошо работает против всех видов атак. Ни одна атака не может нанести такому существу урон больше, чем X, независимо от количества успехов и базового урона. Другими словами, любые повреждения, полученные существом, сокращаются до X, если они больше этого порога, поэтому множество слабых атак эффективнее против него, чем несколько мощных.

Паразит: Под паразитом обычно понимается маленькое существо, которое проникает в незащищенные места в броне или одежде, и которое трудно оттуда достать. Когда паразит получает урон, связанным с ним персонаж также получает половину этого урона (болевые повреждения).

Стремительность: Существо, обладающее этим свойством, двигается настолько быстро и непредсказуемо, что его стремительную атаку невозможно перехватить. Способности, заставляющие врага выбирать или не выбирать определенную цель (Телохранитель, Провокация, Невидимка), не действуют на это существо.

Отступление: Существо может использовать одно из своих действий, чтобы разорвать все связки с персонажами игроков. У некоторых особо проворных существ это действие может быть дополнительным к двум основным.

Полет: Существо способно летать и пользуется этим. Летающего противника невозможно связать. Обычно он выбирает цель для следующей атаки случайным образом. Существо нельзя достать ближними атаками, если только персонаж сам не был атакован им в этом раунде (возможно, понадобится снизить свою ИНИ так, чтобы летун действовал раньше). Стрельба по летающим противникам выполняется без штрафов.

Контратака (X): Существо покрыто опасными шипами, выдыхает ядовитый газ или иным образом представляет опасность для всех окружающих. Каждая успешная ближняя атака против существа вызывает ответную атаку (X кубиков по обычным правилам).

Засада (X): Существо с таким свойством способно совершить неожиданную атаку благодаря хорошему укрытию, невидимости, телепортации и т.п. Обычно такое существо скрытно в начале битвы, и в свой первый боевой раунд выбирает цель, которая делает проверку Внимательности с штрафом -X. В случае провала, существо совершает атаку, а цель не может использовать против нее защиту и броню. В случае успеха совершается обычная атака.
Существо может иметь специальную атаку для засады или совершить обычную с двойным базовым уроном (при провале броска).
Если существо способно скрыться во время боя (например, став невидимым), оно может снова использовать эту способность в следующем раунде.

Игнорирование Брони (X): Атака направлена на незащищенные броней участки тела противника. Это может быть проникающая атака, характерная для маленьких существ типа воронов и крыс, или пробивающая – для больших и сильных типа големов. Такая атака всегда игнорирует X ПБ цели.

Притягивание: Это коварное умение присуще существам с щупальцами и другими длинными приспособлениями, которыми можно схватить персонажа и притянуть его к себе. Это действие создает связку, но считается дальней атакой.

Кровавое Лечение (X): Обычная для вампиров и их слуг способность высасывать кровь, чтобы лечить себя. Как правило, для этого они используют атаку укусом, однако заколдованное оружие вроде античных мечей также может обладать этой способностью. За каждые X ЕЗ, потерянных жертвой от атаки с эффектом Кровавого Лечения, существо восстанавливает себе 1 ЕЗ.

Пылающий (X): Демонические существа часто носят «панцирь» адского пламени. Пылающих существ лучше атаковать с расстояния, т.к. персонаж, успешно атаковавший такое существо в ближнем бою, также получает X огненных повреждений.
Это свойство не распространяется на подожжённых существ, например, если в них кинули огненную бомбу.

Исполин: Существа большого размера могут быть слишком велики, чтобы человек мог их сдерживать – такие НИП считаются всадниками и не могут быть связаны, соответственно, их нельзя атаковать сзади, но они всегда доступная цель для мушкета. Обычно, такие существа иммунны к Осложнениям.

Стимул (X): Предводители могут подстегивать своих более слабых слуг, чтобы те действовали более эффективно и тактично. Потратив действие, существо может придать всем слабым врагам определенного типа (например, всем зомби) +X автоматических успехов к атакам в их следующем ходу.

Регенерация (X): Существо автоматически восстанавливает X ЕЗ каждую фазу ИНИ 0, что обычно обусловленного его сверхъестественными физиологическими или магическими способностями.

Стая (X): Это свойство присуще противникам, привыкшим атаковать группой или стаей. Когда хотя бы два существа с этим свойством связаны с одним и тем же персонажем, все их атаки по нему получают X автоматических успехов. Это число также может зависеть от числа членов стаи.

Превращение: Некоторые существа способны менять себя. Прежде всего, это касается оборотней, но также это могут быть ведьмы, альбы и демоны. Превращение занимает полный боевой раунд (либо происходит прямо перед начало битвы), после чего

существо обычно получает бонусы и штрафы к атрибутам (зависит от новой формы). ВОЛ и ИНТ в большинстве случаев сохраняют свои значения, но ресурсы вроде ЕЗ и ИНИ могут измениться. Новая форма существа, как правило, обладает особыми сверхъестественными силами, а также более высоким значением брони.

Воздействие: Существа ночи обладают множеством подлых способностей, атакующих разум персонажей и ослабляющих их иным образом. Галлюцинации, сонные заклинания, гипнотический взгляд, проклятья и др., так или иначе все подобные способности имеют одинаковую механику. Совершается сравнительная проверка ВОЛ + уровень НИП против ВОЛ + УН (Сила духа) персонажа. За каждый превосходящий успех НИП накладывает на персонажа 1 уровень какого-то длительного воздействия (обычно Осложнение или Паралич) и соответствующее состояние (страх, бессилие, сон, ступор, проклятье и т.д.).

Удержание: Некоторые существа способны удерживать противника на месте щупальцами, зубами и т.д. Это обычная атака, но если она была успешна (ее не заблокировали, не отпарировали и не уклонились), то жертва получает 1 уровень Паралича и состояние Обездвиживание за каждый успех или каждую потерянную ЕЗ.

Террор: Многие Существа Ночи сеют страх и ужас в сердцах своих врагов, одни своей устрашающей внешностью, другие леденящим душу воем, третьи дьявольским смехом. Волна террора затрагивает до 10 человеческих противников. Для каждого врага существо выполняет сравнительную проверку ВОЛ + уровень НИП против ВОЛ + УН (Сила духа) жертвы. Цель получает 1 уровень Осложнения и состояние Страх за каждый превосходящий успех существа.

Оглушение: Существо может наносить очень мощные атаки, заставляющие противников отлететь на несколько метров или рухнуть на землю. Нужно провести обычную атаку, от которой можно защититься, но за каждый лишний успех цель получает 1 уровень Паралича и состояние Шатание. Часто это состояние является слабым.

Боль: Эта способность описывает умение некоторых врагов причинять своим жертвам постоянную боль при помощи, например, воткнутых в тело магических шипов или роя жалящих насекомых. Это воздействие может быть результатом атаки (например, шипами), либо отдельным действием, тогда делается сравнительная проверка ВОЛ + уровень НИП против подходящего навыка жертвы. За каждый превосходящий успех персонаж получает 1 уровень Внутренних или Внешних (по ситуации) повреждений и состояние Кровотечение.

Удушение (Х): Некоторые существа атакуют противников весьма коварным способом, например, утягивая их под воду или сдавливая горло щупальцами, отчего жертва рано или поздно задохнется. Требуется сравнительная проверка СИЛ + Х существа против СИЛ + УН (Игра Мускул) персонажа. За каждый успех в пользу НИП персонаж получает 1 уровень Внутренних Повреждений и состояние Удушение.

Парализующий Яд (Х): Атака с таким свойством способна парализовать жертву ядов. Нужно провести обычную атаку, если жертва потеряла хотя бы 1 ЕЗ, то за каждые Х потерянных ЕЗ она получает 1 уровень Паралича и состояние Онемение.

Ослепление: Существо способно излучать яркий свет, ослепляющий его врагов. Совершается сравнительная проверка ВОЛ + уровень НИП против ВСП + УН (Обнаружение) персонажа. За каждый превосходящий успех НИП накладывает на персонажа 1 уровень Осложнения и состояние Ослепление.

Растущие Шипы: Некоторые существа любят атаковать противников издалека при помощи шипов, быстро вырастающих из почвы или ближайшего дерева. Это соответствует обычной физической атаке, однако за каждый лишний успех жертва получает 1 уровень Паралича и состояние Обездвиживание.

Мастерство: Некоторые НИП делают определенные вещи особенно хорошо. Например, ведьма очень искусна в колдовстве, а волк хорошо кусается. Все проверки в рамках этой особой области выполняются с 3+, т.е. при броске кубики с результатом 3 также считаются за успехи (обычно НИП считают только 4, 5 и 6). Для краткости, Мастерство записывается как (3+) рядом с соответствующей проверкой. Так, запись «Атака 10 (3+)» значит, что нужно бросить 10 кубиков, считая все значения 3 и выше как успехи.

Призыв: Многие Существа Ночи способны вызывать слуг из своего мира. Слуги отправляются из эфира прямиком к цели и появляются в течение нескольких секунд. О каких именно созданиях идет речь, зависит от предпочтений существа (должно быть определенно заранее).
Призванные существа появляются мгновенное и могут действовать в свои фазу ИНИ уже в текущем раунде (или сразу, если их ИНИ выше текущей).

Гниющее Мясо (Х): Некроманты часто используют это заклинание, чтобы усилить своих неживых слуг. Оно применяется максимум на 6 неживых спутников и восстанавливает Х ЕЗ каждому.
Возможен вариант, когда один неживой слуга жертвует свое энергией, чтобы вылечить остальных – тогда он сам теряется Х ЕЗ при применении способности.

Молния: Существо вызывает магическую молнию, которая обрушивается на противника с небес, или срывается с кончиков пальцев колдующего. Молнии являются магическими атаками и наносят электрические повреждения. Число кубиков атаки обычно равно ВОЛ + уровень НИП, а базовый урон равен 4 + уровень НИП. Это обычная дальнобойная атака. Мощные разряды способы вызывать у жертв более серьезные эффекты, что выражается в получении уровней Осложнения (состояние Шок) или Паралича (состояние Онемение) за каждый превосходящий успех при атаке.

Огненное Дыхание: Демоны и призванные ими слуги способны плеваться огнем. Огненная атака задевает от 1 до 3 противников (тип конус), которые при попадании сначала получают обычный огненный урон, а затем 1 уровень Внешних Повреждений и состояние Горение за каждый успех. Это считается дальнобойной атакой.

Метка Охотника (Х): Существо-охотник может пометить свою будущую жертву специальным действием, обычно представляющим собой сравнительную проверку ВОЛ + уровень НИП против ВОЛ + УН (Сила духа) или другого подходящего навыка цели. За каждый превосходящий успех цель получает 1 уровень какого-то состояния (например, Ступор или Бессилие). Все атаки охотника по цели получают бонус +Х к урону до тех пор, пока состояние активно.

Туман (Х): Некоторые Существа Ночи любят скрываться в отвратительном дымном облаке. Туман окутывает всю зону боя и затрагивает как врагов, так и друзей. Дальность видимости сокращается до нескольких сантиметров. Ближние атаки по уже связанным противникам выполняются без штрафов, стрелковые атаки и атаки по свободным врагам получают штраф -Х. В зависимости от ситуации, Ведущий может описать возможный выход из тумана, что потребует от персонажа действия за 2 ОД и применения соответствующего навыка (так же как в случае состояния Удушение). Туман может обладать дополнительными вредоносными свойствами, например, накладывать состояния Удушение или Отравление.

Защитное Поле: Существо Ночи может создать защитное поле вокруг себя. Это может выглядеть как туманная пелена, парящие объекты или черная оболочка вокруг заклинателя. Защитное поле вначале дает устойчивость -5 ко всем типам урона, которая, начиная со следующего раунда, снижается на 1 в фазе ИНИ 0. Как только число достигнет нуля, поле можно создать снова.

Прикосновение Смерти: Магическая атака ближнего боя, применяемая преимущественно бестелесными существами. Эта атака не может быть заблокирована или парирована, однако уклонение действует. Атакующий совершает обычную атаку ближнего боя, причем броня полностью игнорируется. Жертва получает 1 уровень Осложнения и состояние Страх за каждый лишний успех.

Невидимость: Некоторые Существа Ночи способны становиться невидимыми. В таком состоянии они почти неуязвимы – персонаж может совершить атаку против существа, только если сначала успешно выполнит проверку ВСП + УН (Обнаружение) со штрафом -5. В этом случае атака выполняется нормально, но проверку нужно повторять перед каждой атакой. В зависимости от ситуации и особенностей конкретного существа, Ведущий решает, какие действия существа (или против него) снимают с него невидимость (например, существо обычно перестает быть невидимым после совершения прямой атаки ближнего боя).

Перемещение: Существа Ночи могут использовать это заклинание, чтобы пройти несколько метров сквозь эфир и появиться в другом месте. Покрытое расстояние, как правило, равно нескольким метрам, точные цифры в кинематографичной системе HeXXen нужны редко. Конечная точка должна быть видимой, но вполне может оказаться на крыше дома или за стеклом. В любом случае существо разрывает все связки и не может быть атаковано в ближнем бою до конца текущего раунда.

Облако Яда (Х): Существо выпускает облако ядовитого газа, распространяющегося по всему поля боя. Все участники, не имеющие иммунитета к яду, тут получают Х уровней Внутренних Повреждений и состояние Отравление. Состояние можно снимать обычными способами. Облако яда обычно применяется только раз за битву.

Цепь Молний: Это заклинание похоже на Молнию с той разницей, что разряд перепрыгивает от одной цели к другой (до 3 противников), тип конус). Это обычная атака, которая наносит электрические повреждения, считается дальнобойной атакой.

Ментальный Удар: Некоторые противники способны атаковать не тело, но разум, персонажей игроков, минуя броню и защиту. Подробнее о ментальных атаках можно прочитать в разделе боевых правил. Мощные телепаты также могут накладывать уровни Осложнения и состояние Шок за каждый превосходящий успех.

Кража Сил: Существо умеет поглощать физические и ментальные силы своих противников. Эта сила может иметь разное воплощение, обычно она сочетается с какой-нибудь атакой, но вместо ЕЗ отнимает у цели ЕМ, ЕД, Трюки или Идеи.

Пожирание Страха: Демоны сеют террор и ужас везде, где появляются, питаясь страхом своих жертв. Существо с таким свойством восстанавливает в фазе ИНИ 0 по 1 ЕЗ за каждый уровень Осложнения, который висит на персонажах игроков (суммарно).

Колючие Заросли (X): Сильные существа способны менять окружающую среду так, что сама природа становится препятствием для их врагов. Ведьмы могут покрывать зону боя колючими зарослями, создавая долговременный эффект окружения (см. боевые правила). Пока эффект активен, каждый персонаж в начале раунда автоматически получает 1 уровень Внешних Повреждений и состояние Кровотечение. Применение уклонения или блокирования реакцией за 1 ОД позволяет избежать эффекта (одного успеха достаточно), но это нужно делать каждый раунд. Заросли можно уничтожить атаками рубящим оружием, нанеся суммарно X урона.

Запах Крови: Хищные существа часто стремятся выбрать наиболее ослабленную жертву для атаки и обрушить на нее всю свою мощь. Атакуя цель с состоянием Кровотечение, существо с этим свойством получает бонус к урону, равный уровню Внутренних Повреждений цели.

Ледяное Дыхание: Ледяные существа и колдуны способны обдавать своих жертв таким морозом, что кровь стынет в жилах. Проводится обычная атака, но цель получает не только обычный урон (ледяные повреждения), но также 1 уровень Внешних Повреждений (состояние Обморожение) и 1 уровень Паралича (состояние Онемение) за каждый успех. Персонаж, набравший 5 уровней Онемения, превращается в ледяное изваяние и не может использовать пассивное сопротивление против Паралича.

Боевая Ярость (X): Оборотни (а также некоторые животные) во время боя постепенно впадают в ярость, когда их дикие инстинкты берут верх. Каждый раз, когда существо с таким свойством совершает успешную атаку в ближнем бою, оно получает +1 уровень Осложнения. Когда уровень Осложнения достигает X, существо получает еще одно действие до конца битвы.

Контроль Разума: Сильные Существа Ночи способны непосредственно влиять на разум и тело своей жертвы, превращая ее в послушную марионетку. Проводится сравнительная проверка на ВОЛ + уровень НИП между существом и ВОЛ + УН (Сила духа) цели. Разница между успехами показывает уровень состояния Контроль Разума.

REXXMASTERED

Автор © Рекс Рекстон, 2020